

AMIGA •

ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

84 STRONY
ZAWIERA 32 STRONY KGB NEWS

SECRET SERVICE

LISTOPAD
(11/95)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3zł 30gr
33000 zł



FLIGHT UNLIMITED • HI OCTANE •
STAR TREK • ULTIMATE FOOTBALL
PITFALL • COMANCHE vs. WEREWOLF

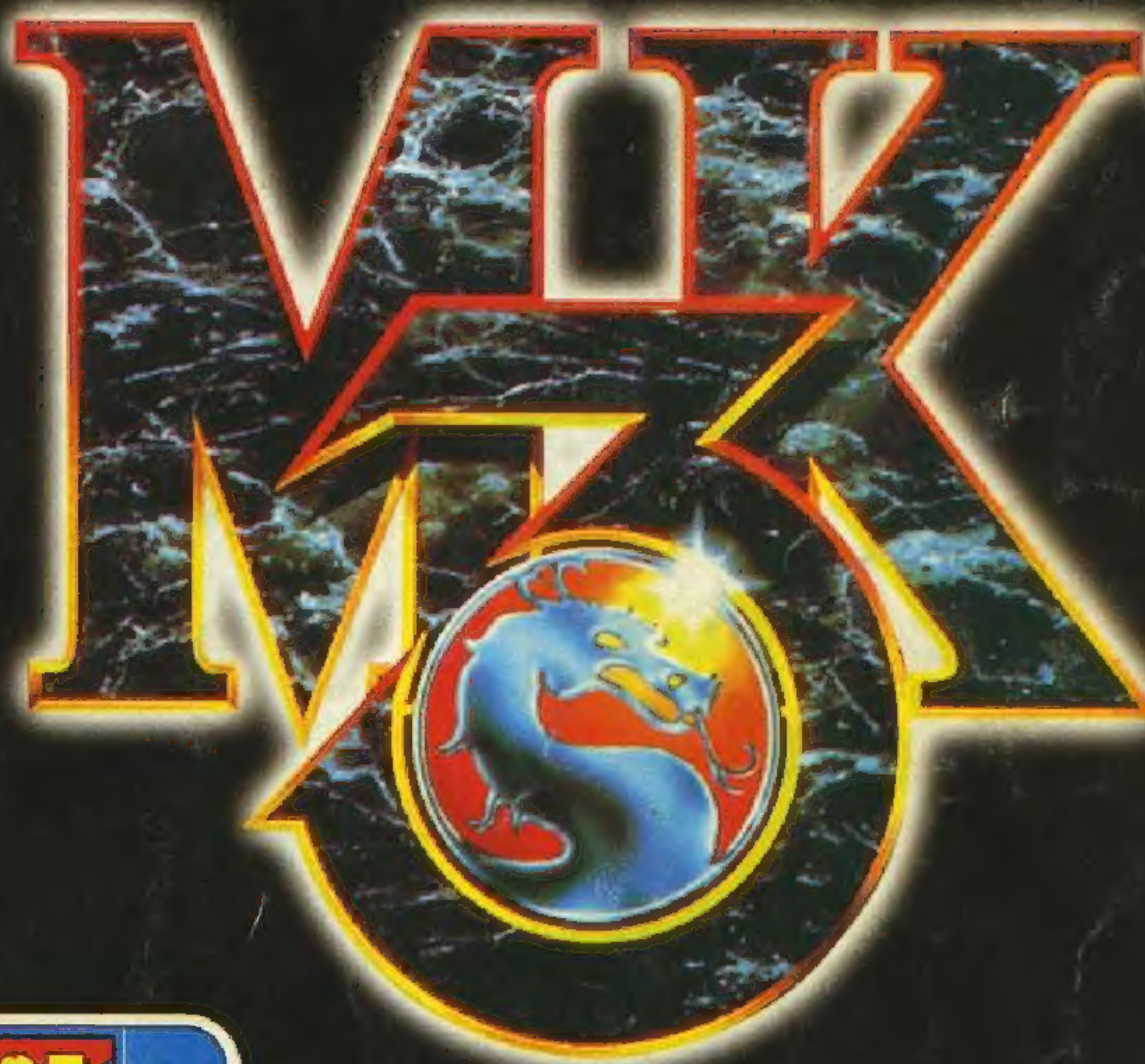
29



PHANTASMAGORIA



ACROSS THE RHINE



Test multimedialnego pakietu

SOUNDSTORM

Test 2 kart muzycznych

Sound Blaster 16

Konsole świata

3DO

Grafika: Mortal Kombat 3 (Pegaz Ass)

NOWOŚĆ - KRUSTY KLUB
MANGA ROOM

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

Wyjdź na spotkanie przerażająco wiarygodnej, złowieszczej przygody ...



SIERRA®



Dystrybutor w Polsce:
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66

Na święte kości wielkiego TechMaga Fiodora,
wszystko zaczęło się od nowa!

LEGENDA POWRACA!

...wyzwanie, jakiego jeszcze nie było!

cena
139 zł

instrukcja
w języku
polskim

już
otwarty

CD Projekt
sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
Warszawa

„Otoczenie jest w pełni animowane – na zewnątrz szaleje wichura z deszczem i licznymi gromami, a wrogowie płynnymi ruchami starają się uziemić Twoją drużynę. W sumie gra zapowiada się rewelacyjnie i z pewnością powtórzy sukces swoich poprzedniczek.”

Gambler 9/95

„...Dungeon Master 2 nie ma konkurencji i niewątpliwie zapewni dobrą zabawę także doświadczonym graczom.”

Gazeta Wyborcza Biuro Komputer

„Wszystko to okraszone jest wspaniałą grafiką i jeszcze lepszą oprawą dźwiękową.”

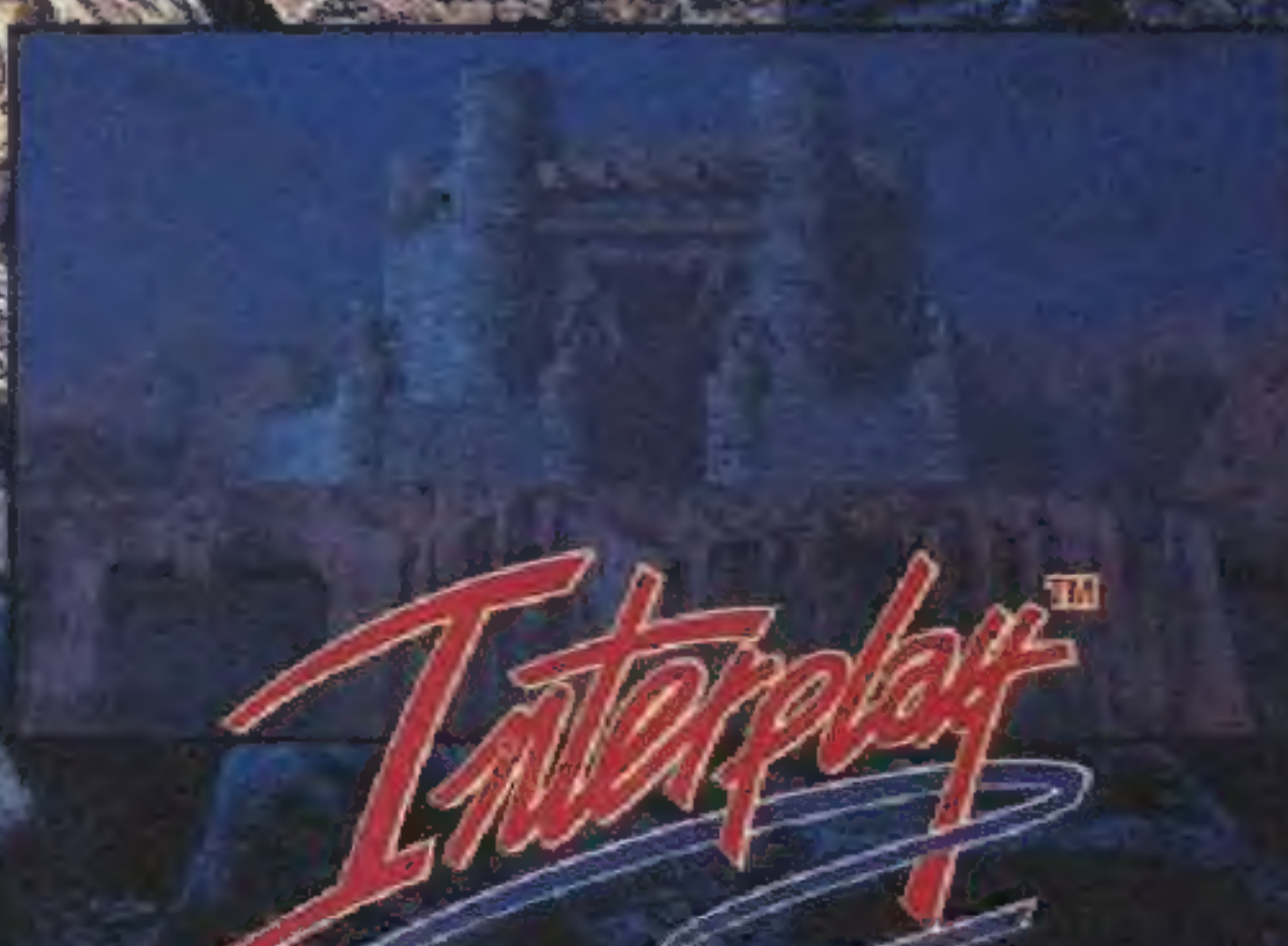
Gambler 9/95

„Ta gra ma w sobie wszystko, co tylko można mieć. Świat przedstawiony w niej żyje własnym życiem, animacja potworów stoi na wysokim poziomie. Grafika jest płynna, a efekty dźwiękowe również są nienaganne.”

Gry Komputerowe 9/95

Dungeon Master™ II

LEGENDA O WIEŻY ŚMIERCI



Interplay™

Autoryzowany dystrybutor na Polskę - CD Projekt

00-626 Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51, fax (0-2) 612-39-06

Do kupienia w sklepach komputerowych na terenie całej Polski.

Adresy niektórych punktów sprzedaży na str. 13. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych.

BOBMARK



OFERUJE :

- Gry telewizyjne PEGASUS
- Gry komputerowe PC CD - ROM
- Gry SEGA



życzymy
wspaniałej
zabawy!



Nasz adres :

BOBMARK

01-034 Warszawa
ul. Smocza 18

tel./fax (22)38 05 02



Abuse.....36
 Across the Rhine52
 Baryon36



Comanche vs. Werewolf51
 D-Day76

Wydawca
 ProScript Sp. z o.o.
 jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO
 STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
 Marcin Przasnyski
Z-ca red. nac.
 Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
 Paweł Chmielewicz, Andrzej Cwalina,
 Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki,
 Marcin Gutkiewicz, Paweł Jankowski,
 Lech Kalwas, Robert Korzeniewski,
 Piotr Lutostański, Piotr Mańkowski,
 Jacek Marczewski, Kamil Mętrak,
 Piotr Pawlak, Paweł Sikora,
 Bogdan Wiciński, Adam Wierczorek

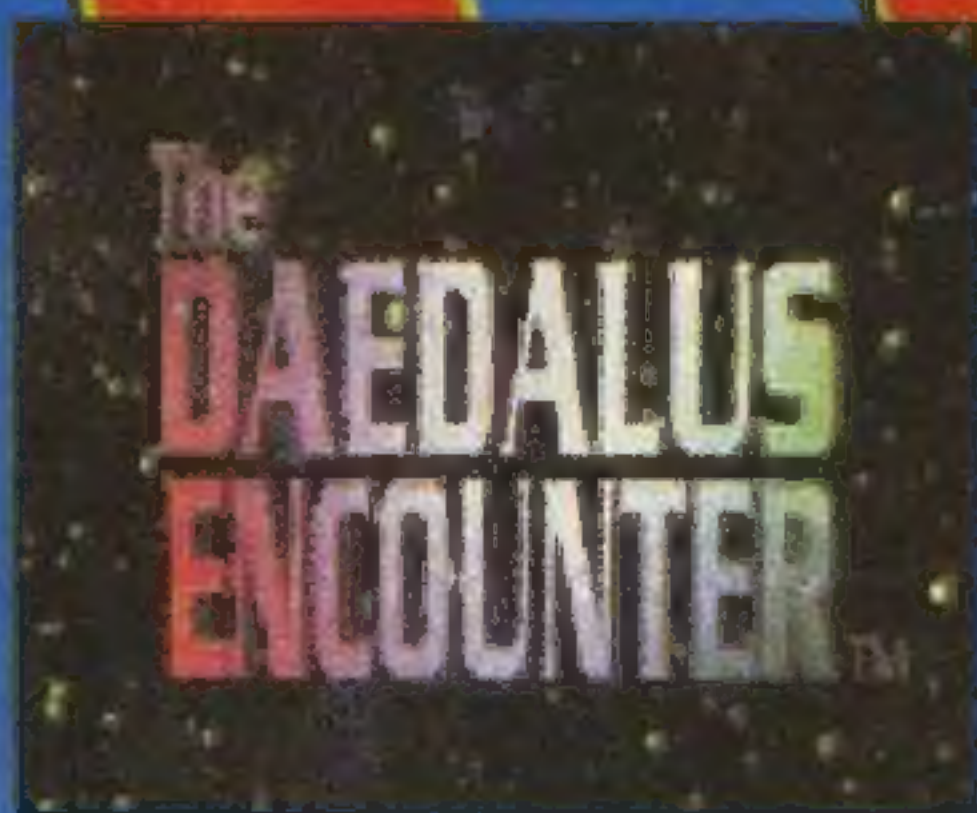
Design & DTP
 STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
 Waldemar Nowak, Jacek Piekarek

Druk
 Wojskowe Zakłady Graficzne,
 Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 120.000 egz.

Adres redakcji
 ul. Wronia 35/37
 00-846 Warszawa
 tel. (0-2) 620-1261 w. 550 (godz. 9⁰⁰-18⁰⁰)
 fax (0-2) 620-9309
 e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść
 ogłoszeń i reklam. Materiałów nie
 zamówionych nie zwraca, w przypadku
 publikacji, zastrzega sobie prawo do
 skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe
 i towarowe są zastrzeżone przez
 ich właścicieli.



Daedalus Encounter50



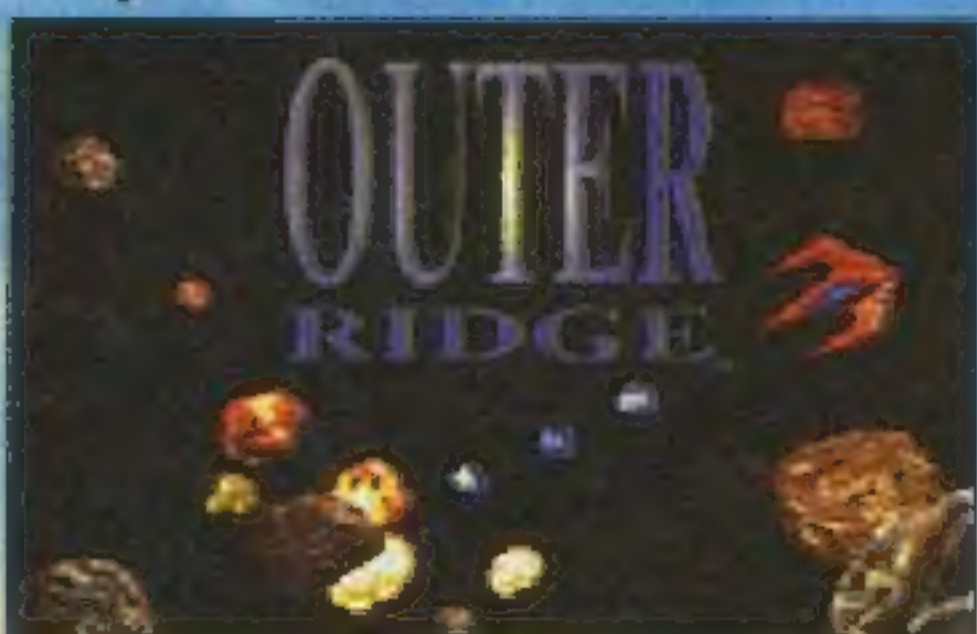
Fascination48
 Flight Unlimited.....78
 Fuzzy's World
 of Miniature Space Golf...37



Hi-Octane84



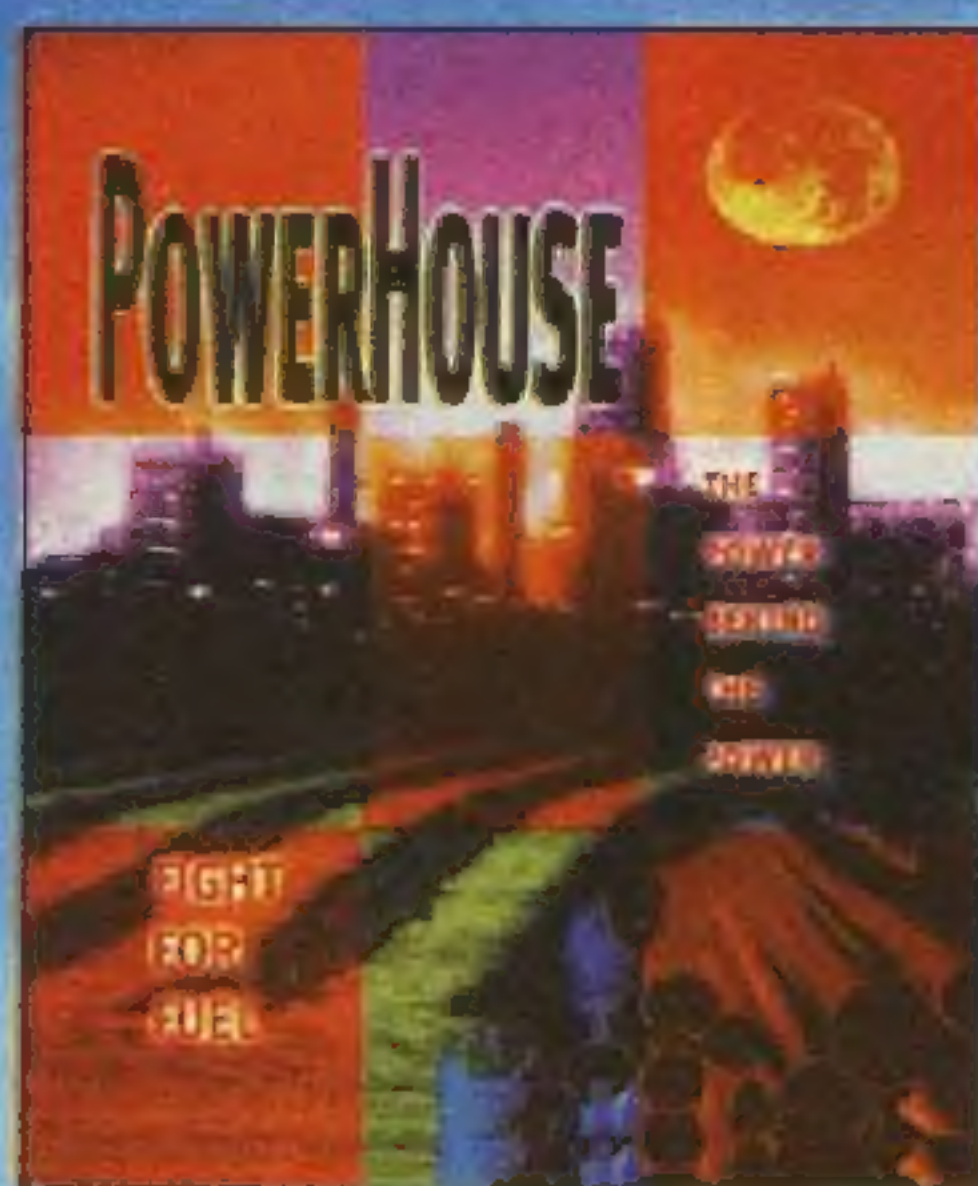
MegaMan-X.....36
 Misja Harolda30



Mortal Kombat 3.....32
 Outer Ridge37



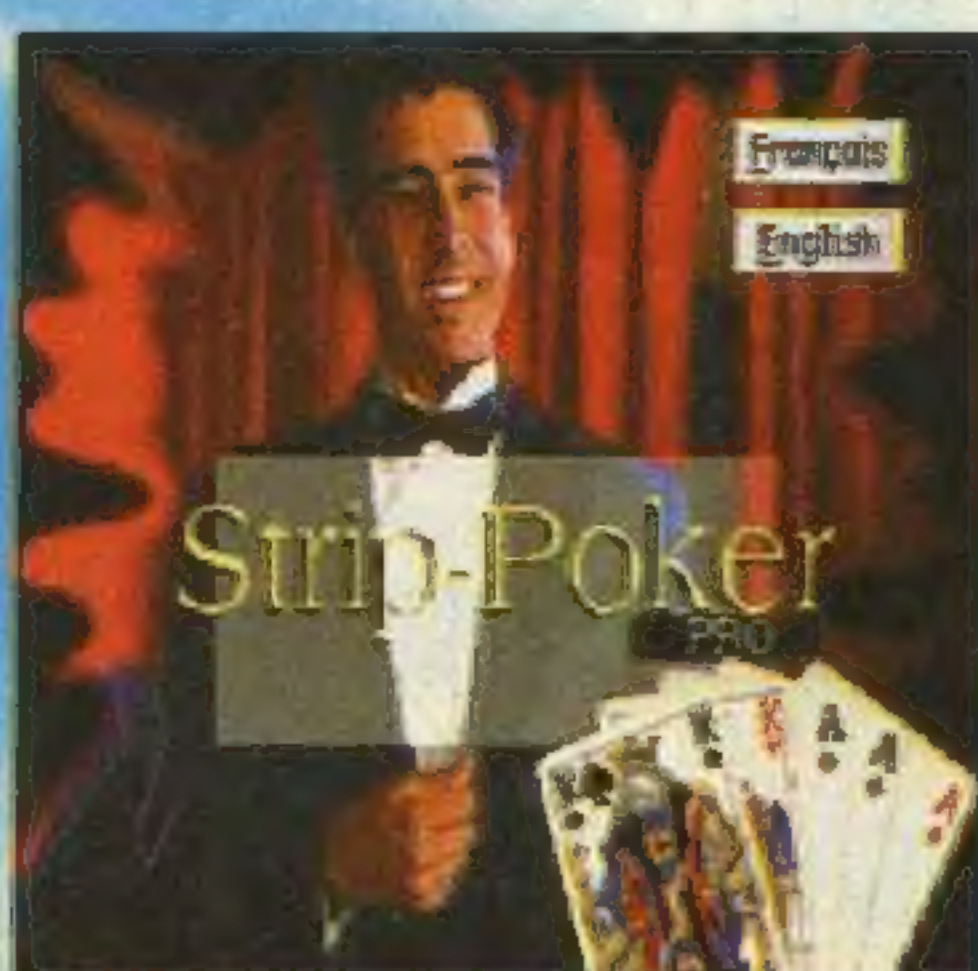
Pitfall Mayan Adventure38
 Phantasmagoria.....42



Power House76



Primal Rage
 Szkoła Przetrwania34
 Star Trek: TNG44



Strip Poker Pro.....39



Traps'n'Treasures.....31



Tyrian.....37



Ultimate Football.....75



Vinyl Bogini z Marsa.....38
 Xixit34
 Zeewolf28

■ ■ ■
oraz RUBRYKI:
 Cover Disk27
 Stratedzy Dyskutują80
 Fantasmagoria czy Kabaret? 40
 Hardware55
 Kombat Korner.....32
 Krusty Klub36
 Manga Room82
 Rzut Okiem.....6

Przedgwiazdkowa gorączka

Oto druga część przeglądu najciekawszych gier prezentowanych na jesiennej edycji londyńskich targów European Computer Trade Show. Kolejne 27 tytułów, równie niecierpliwie oczekiwanych jak te sprzed miesiąca. Zgodnie z zapowiedziami, odstawiamy m.in. tajemnicę **STONEKEEP**, premierę rewelacyjnego **TOUCHE** oraz prezentującego się znacznie lepiej niż **DOOM - DUKE NUKEM 3D**. Ograniczona powierzchnia nakazała następną i już ostatnią część materiału przesunąć do kolejnego numeru. Będą tam na pewno **SIMISLE**, nowa przygodówka **RIDDLE OF MASTER LU**, konkurenci **COMMAND & CONQUER (Z i THIS MEANS WAR)** oraz jeśli wreszcie otrzymamy screeny, to również **LITTLE BIG ADVENTURE 2**.

Wiele spośród zapowiadanych poprzednio tytułów zdążyło się już ukazać, w Polsce do sklepów zdążyły trafić niektóre z nich, np. **COMMAND & CONQUER**. Większość bieżących zapowiedzi stanie się również ciałem w przeciągu kilku najbliższych tygodni.

ALIENS

CRYO/MINDSCAPE/LISTOPAD*

Nicolas Choukroun to uśmiechnięty okularnik, który od niedawna pracuje dla CRYO. **ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE** jest jego pierwszą autorską produkcją. Nicolas zarzekł się, że fabuła nie ma nic wspólnego z filmem „Obcy”, tym niemniej fakty pozostają faktami: zahibernowani członkowie kosmicznej ekspedycji zostają wyrwani ze snu, bo oto na pokład ich statku zawitały obce istoty. W **ALIENS** poruszanie się wygląda podobnie jak w **LOST EDEN**, większa część grafiki to statyczne obrazki, od czasu do czasu towarzyszą nam scenki o nawet jak na dzisiejsze standardy wspaniałej grafice. Pracowali nad nią artyści tworzący znaną serię komiksów Dark Horse. W grze kieruje się jednym bohaterem, w celu przeżycia trzeba jednak „nawiązywać interakcję” z pozostałymi trzema kosmonautami.



Dystrybutorem francuskiej firmy na dłuższy czas został **MINDSCAPE**, niedawne wydanie **LOST EDEN** dla **VIRGIN** Nicolas nazwał realizacją dawnych zobowiązań. Co ciekawe, w **CRYO** programiści i autorzy pracują w całkowicie rozłącznych zespołach. Nicolas kompletnie nic nie potrafił powiedzieć o pokazywanej na monitorze obok innej grze **CRYO - THE RAVEN PROJECT**. W pierwszym kwartale przyszłego roku **CRYO** wyda również **DRAGON LORE 2**, a to czy Choukroun będzie miał pracę przy drugiej części **ALIENS**, okaże się w ciągu kilku miesięcy.

ACES OVER MOUNTAINS

DYNAMIX/SIERRA/96

W nowym symulatorze **ACES OVER MOUNTAINS** w stosunku do „asów znad Europy i Pacyfiku” poprawie uległa przede wszystkim grafika; postrzępione szczyty górskie wyglądają o wiele naturalniej niż wektorowy krajobraz poprzednich symulatorów **DYNAMIX**. Program pracuje w **SVGA**, misje odbywać się będą także w nocy, z ziemi atakować będzie artyleria oraz czołgi. Autorzy chwalą się szczególnie wiernie odtworzonym warkotem silników symulowanego myśliwca **A10 Thunderbolt**.



ADVANCED CIVILIZATION

AVALON HILL/US GOLD/GRUDZIEŃ

Wariacja na temat **CIVILIZATION** już wkrótce ujrzy światło dzienne. Mimo rynkowo ukierunkowanego tytułu, gra będzie jedną z niekończących się serii strategicznych **AVALON HILL**, które wywodzą się w prostej linii z wojennych gier planszowych. Kolebkę ludzkości buduje się od roku 8000 p.n.e., aby szczęśliwie doprowadzić ją do około 250 roku n.e. Liczyć się będą sukcesy ekonomiczne, kulturalne oraz polityka. Gra ma nieduże wymagania sprzętowe i chyba można ją typować na bardziej coś w rodzaju **VOYAGES OF DISCOVERY**, niżli wielkiego sukcesu, jaki odniosła **CIVILIZATION** Sida Meiera.



ANVIL OF DAWN

DREAMFORGE/NEW WORLD COMPUTING/LISTOPAD

Pierwsze wrażenie: **MYST!** Wrażenie drugie: nie, to jakiś **RPG**. Wrażenie końcowe: przypomina trochę **STONEKEEP**. **ANVIL OF THE DAWN** będzie pierwszą próbą **DREAMFORGE** po odejściu



spod skrzydeł **SSI**, dla której to firmy wyprodukowane zostały **RAVENLOFT** i **MENZOBERRANZAN**. W grze poruszamy się w czterech kierunkach, prowadzimy jednego bohatera i nie posiada on znanych z **AD&D** statystyk. Autorzy zapowiadają pojawienie się ponad 100 potworów oraz zawarcie generatora losowych labiryntów. Prowadzona w czasie rzeczywistym walka została maksymalnie uproszczona (dwa ciosy, nie można się przemieszczać w trakcie potyczki), daleko temu do bogactwa **ULTIMA UNDERWORLD**. Zaskakujące są lokacje w terenie otwartym – właśnie ich sposób realizacji kojarzy się z przygodówkami typu **MYST**. **ANVIL OF THE DAWN** to dość nietypowy **RPG**, próba odejścia od dotychczasowych wzorców.

DAGGERFALL

BETHESDA/US GOLD/LISTOPAD

Pracujący w komputerowej branży już od 25 lat Chris Weaver, obecny szef **BETHESDA**, mówi: „Najpiękniejszą cechą **DAGGERFALL** jest to, że w tej grze można robić dosłownie wszystko. Można prowadzić niezakłócone niczym życie w świecie fantasy. Z tego powodu po wydaniu **ARENA** otrzymaliśmy mnóstwo listów od ludzi liczących 60 i więcej lat.” Nową część **THE ELDER SCROLLS** wyposażono w system **ChildGuard**, dzięki któremu dorośli przed dopuszczeniem swych dzieci do zabawy w razie potrzeby ograniczą ilość brutalności i erotycznych podtekstów.

BETHESDA zapowiada też, że w kolejnych odcinkach **THE ELDER SCROLLS** będzie można przenosić swojego bohatera z poprzednich przygód. Każdy jego czyn, wymiana zdań z **NPC**, zostanie zapamiętany i jeśli w kolejnej części napotka się znów tę samą postać, będzie się ona stosownie zachowywać. Ciekawe tylko czy **SG** będzie krótszy niż 1 MB? Na **ECTS** graliśmy w wersji demo (tylko lochy), więc za wcześnie na pierwsze oceny. Samo sterowanie bohaterem, rzucanie czarów i automapping toczka w toczkę jak w **ARENA**. Dodatkiem jest zawarcie katalogu z opisami wszystkich bestii.



CAESAR 2

SIERRA/GRUDZIEŃ

Wchłonąwszy IMPRESSIONS, SIERRA w materiałach prasowych w ogóle nie wymienia tej firmy jako współtwórców drugiej części strategii CAESAR. W CAESAR 2 zmieniono widok z góry na izometryczny rzut na pole akcji a'la SIM CITY 2000. Podczas budowy rzymskiej prowincji widać



jak budynki pną się w górę, ulicami chodzą ludzie, woda chlupie w akweduktach. Właśnie to było największą zaletą CAESAR, teraz to jeszcze rozwinęto. Rozgrywce towarzyszy podawana wspólnie z filmikami masa historycznych informacji. Chętni będą mogli osobiście przejąć dowodzenie podczas bitew, a nie tak jak w oryginale – tylko się przyglądać ich wynikom. W trosce o nowicjuszy przygotowano specjalne proste tryby gry. SIERRA wymieniając najważniejsze cechy swej produkcji, dumnie ogłasza, że CAESAR 2 pracuje również pod DOS.

CYBERMAGE

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS/PAŹDZIERNIK

Do zdobycia jest cenny artefakt Psi-Fire, zaś na drodze do niego stoi NeCrom i legion jego bestii. Świat CYBERMAGE, jak sama nazwa wskazuje, stanowi mieszankę fantasy ze zmechanizowanymi tworam przyszłości. Z kosmicznej bazy przechodzimy do starożytnej świątyni, w korytarzach równie dobrze można się natknąć na oddział czar-noksiężników, co robotów. Walka odbywa się przede wszystkim z użyciem laserów i czarów. Pomędzy kolejnymi etapami gry pojawiają się komiksowe przerywniki. Jednym z autorów gry jest



sam D.W. Bradley, dawniej pracujący w SIR-TECH twórca kultowego RPG – CRUSADERS OF THE DARK SAVANT.



DESCENT 2

PARALLAX/INTERPLAY/PAŹDZIERNIK

W październiku zaatakować ma kolejny DESCENT. Uzyskałmy jedynie informację, że gra ukaże się jako shareware w wersji kompaktowej. Dodanych zostanie sporo filmików, lepsza muzyka, grafika SVGA pozostanie na tym samym poziomie, bo jak wiadomo najważniejsze rzeczy są zawsze najtrudniejsze do poprawienia. DESCENT przez wielu został uznany za grę lepszą od DOOM, więc wiadomość o wypuszczeniu sequela z pewnością jest elektryzująca.



LOST MIND OF DR BRAIN

SIERRA/LISTOPAD

Doktorek Brain skonstruował maszynę do transmisji myśli, nazwaną Brain Drain. Pragnąc od razu przetestować swe dzieło, poddał się doświadczeniu, w wyniku którego szczur Rathbone stał się geniuszem, zaś Dr. Brain – kretynek. Zadaniem gracza poprzez rozwiązywanie zagadek (słownych, muzycznych, logicznych) będzie eksploracja skołatanego mózgu doktora. Mają pojawić się znacznie bardziej skomplikowane labirynty.



D-DAY

AVALON HILL/US GOLD/PAŹDZIERNIK

Z serii World at War będącej kontynuacją V FOR VICTORY wydano dotychczas OPERATION CRUSADER oraz STALINGRAD, teraz pojawił się D-DAY: AMERICA INVADES. Grę charakteryzuje oczywiście heksagonalne pole działań wojennych oraz podział akcji na tury. Grafika została wyczelowana i prezentuje się staranniej niż w pozostałych produkcjach AVALON HILL. Program zawiera scenariusze znane fanom UTAH BEACH oraz odtwarza m.in. lądowanie w Omaha. Interesujące, że gra wymaga aż 8 MB RAM.



DUKE NUKEM 3D

3-D REALMS/US GOLD/LISTOPAD

Tytuł nawiązuje do dwóch części platformówki DUKE NUKEM, wydanych kilka lat temu przez APOGEE. Miejsce rzeźni w DUKE NUKEM 3D stanie się m.in. położona na Księżycu baza (z okien widać odtworzoną z pomocą fotografii NASA Ziemię) oraz otoczone szklaną kopułą Los Angeles, mekka kryminalistów przyszłości. Na korytarzach tej pierwszej czają się mutanty, zaś celem wymiatania w tej drugiej będzie niedopuszczenie do skonstruowania ładunków nuklearnych zdolnych wysadzić naszą planetę. Wszystko według znamienitych reguł gatunku – „najpierw strzelaj, potem pytaj o drogę”.



W grze można wykonywać wprost nieograniczoną ilość czynności: czołgać się, skakać, fruwać, pływać, jeździć metrem. Na monitorach można oglądać, co się dzieje w innych częściach poziomu. Przeszkadzające ściany można burzyć. Potężnym ładunkiem można jednorazowo zrównać z ziemią cały budynek. Większość poziomów rozgrywać się będzie w trójwymiarowym środowisku, co oznacza, iż będzie można poruszać się w pionie – jeździć windami, wchodzić po schodach na wyższe poziomy. W stojących lustrach widać odbicia przedmiotów. Wszystko to, jak na grę komputerową, brzmi wręcz niewiarygodnie.



FIFA SOCCER '96

ELECTRONIC ARTS/LISTOPAD

Przypomnijmy, że istniejące od 1982 roku ELECTRONIC ARTS obsługuje obecnie około 10% europejskiego rynku gier. Bieżący rok zamknie kwotą 490 mln USD obrotu. Sekcja EA SPORTS jest w tej chwili praktycznie jedyną własną gałęzią produkcyjną ELECTRONIC ARTS, cała reszta działalności to wydawanie tytułów innych firm. Co mamy w nowej grze? Z niestandardowych rzeczy, przede wszystkim ponad 300 narodowych jedenastek do wyboru, z możliwością gry przeciwko swym historycznym rywalom oraz możliwość ustawienia widoku na pole gry z dowolnego



punktu na stadionie. Poza tym ruchome kamery, głos komentatora, czyli wszystko to, co zdają się posiadać nowoczesne komputerowe wersje piłki nożnej. Na liście EA SPORTS na swoją kolejkę czeka też NHL'96 (hokej), zaraz za PGA'96 (golf).



MISSION CRITICAL

LEGEND/PAŹDZIERNIK

Ta przygodówka już od pewnego czasu jest gotowa, jedynie względy marketingowe nakazały przetrzymać ją tak długo. W XXII wieku ziemski statek kosmiczny wykonując rutynową misję wpada do szczeliny czasoprzestrzennej, w wyniku czego trafia do całkiem nowego świata. W grze występuje znana z K-2 alpinistka Patricia Charbonneau oraz zatwardziały szczur USS Enterprise, Michael Dorn. Autorzy podzielili całość na trzy części: sekcję przygodową ze dość nowatorskim jak na LEGEND sterownikiem (SCUMM wy-



korzystają jedynie w swojej kolejnej grze SHANARRA), sekcję 3D (poruszanie się po korytarzach) oraz mrowie nieinteraktywnych filmików, podczas których nic tylko sięgnąć w fotelu i zająć popcorn.



REBEL ASSAULT 2

LUCASARTS/GRUDZIEŃ

Pierwsza część REBEL ASSAULT sprzedała się aż (lub jak kto woli – tylko) w nakładzie około 2 milionów egzemplarzy. Co by o niej nie mówić, była pierwszą grą tego typu, na stałe wchodząc do historii gier. Teraz wydany zostanie REBEL ASSAULT 2, wyposażony w grafikę podwyższonej rozdzielczości, z oryginalnie dla potrzeb gry sfilmowanymi scenami z udziałem bohaterów gwiazdnej sagi. Gra wzbudzała ogromne zainteresowanie w stoisku VIRGIN, znacznie większe niż znajdujący się tuż obok THE DIG.



RED GHOST

MAELSTROM/EMPIRE/PAŹDZIERNIK

RED GHOST – ten tytuł jest jednocześnie nazwą militarnej organizacji zrzeszającej kryminalistów. Gra stanowi mieszankę akcji, strategii i symulacji. W każdym ze scenariuszy, dys-

LOST IN TOWN

COKTEL VISION/SIERRA/LUTY'96

Muriel Tramis to człowiek od Goblina. Nieco znudzony pociesznymi stworkami, postanowił zabrać się za – cytując hasło reklamowe gry – „dreszczowiec godny Hitchcocka”. Gra składa się w całości ze 180 minut filmu, znacznie lepszej jakości niż w podobnych grach tego typu (np. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE). Dziennikarz Max i jego flama Adda (zawód: ekolog) zostają wmieszani w morder-



stwo. Muszą uciekać do wielkiego miasta, ścigani przez policję i bandytów. Trzeba będzie odwiedzić wiele podejrzanych miejsc i dotrzeć do odpowiednich ludzi, by wykazać własną niewinność. Występujący w grze aktorzy są tak znani, że SIERRA przeźornie nie podaje ich nazwisk.



NEED FOR SPEED

ELECTRONIC ARTS/WRZESIEŃ

Wersje na 3DO i PC tych wyścigów już są. Jeździ się po bodaj pięciu różnych trasach, mocno ziarnista grafika tworzona jest w czasie rzeczywistym – przeciwnie np. do ROAD RASH 2 (który wkrótce też będzie na PC). Wozy zostawiają na szosie ślady po ostrym hamowaniu. Kamery przekazują nam sytuację



można umieścić wewnątrz samochodu bądź tuż za nim, szkoda, że zabrakło innych ujęć. Autorzy reklamują zwłaszcza sposób realizacji stłuczek i spowodowanych nim fikoków, jakie wykonują wozy.



POLICE QUEST 5

SIERRA/96

Los Angeles to z jednej strony piękne miasto aniołów z przyległym rajem Hollywood, niestety i tam krzewi się rozwinięta przestępczość. Do walki z bandziorami przygotowano oddziały SWAT (Special Weapons



And Tactic Forces). Nowa część POLICE QUEST nosi taki właśnie podtytuł. SIERRA poszła drogą z GABRIEL KNIGHT 2 i LOST IN TOWN, tworząc swą grę w 100% ze sfilmowanego materiału. W grze będziemy mogli zobaczyć i przetestować najnowocześniejsze uzbrojenie amerykańskich służb antyterrorystycznych. Jako konsultant współpracował z firmą znany z poprzedniej części Daryl Gates, były szef policji z LA.



ponując sprzętem latającym i naziemnym, musimy zlikwidować daną placówkę wroga. Będzie tu wszystko, możliwość rejestracji ważniejszych momentów misji, chilijskie góry i Karaiby, a także przygotowana ze szczególną pieczołowitością ścieżka dźwiękowa. „Twoje zmysły nie będą w stanie uwierzyć w tak duże przywiązanie do detalu w naszej filmowej grze”.



STONEKEEP

INTERPLAY/LISTOPAD

Jedno jest pewne – niezależnie od tego, jak zostanie przyjęta ta gra, przypadek STONEKEEP wejdzie na stałe do historii gier komputerowych. Dla graczy będzie to ciekawostka, dla innych producentów gier – nauka i ostrzeżenie.

Pomysł stworzenia „gry labiryntowej” o nazwie STONEKEEP powstał w INTERPLAY już w 1988 r., rok po wypuszczeniu DUNGEON MASTER. Wówczas to na rynku pojawił się nowy program do renderingu – Strata Vision, wyprzedzający o kilka długości dotychczasowe tego typu narzędzia. Autorzy ustalili, że labirynty zaprojektowane zostaną na tym właśnie programie. Cztery lata później zakończyło się progra-



mowanie zębów gry i jednocześnie rozpoczęto tworzenie digitalizowanych sylwetek potworów. Aktorów filmowano przy świetle dziennym, szkieletorami byli np. przebrani na niebiesko aktorzy z narysowanymi na kostiumie kośćmi. Po początkowych kłopotach z kompresją materiału, na początku 1993 r. odbyła się pierwsza publiczna prezentacja STONEKEEP, publiczność była zachwycona. Wówczas nastąpił tragedii akt pierwszy. Próby włączenia digitalizowanych postaci w re-renderowane labirynty dały żałosne wyniki. Ruchy sylwetek po przetworzeniu materiału stały się rwane, zupełnie pod względem oświetlenia nie pasowały one do ciemnych lochów. Druga sesja zdjęciowa trwała tydzień, tym razem wykonana przy profesjonalnym ustawieniu światła, w studiu. I znów klęska – tym razem okazało się, że sylwetki wyglądają zbyt ziarniście.

Wreszcie w maju 1993 r. firma otrzymuje nowy system wideo oparty na BetaCam. Praca ruszyła znów pełną parą, ale pierwotne zapowiedzi, iż gra trafi na rynek pod koniec 1993 r. okazały się niemożliwe. Drukowane już w prasie plakaty reklamowe stały się nieaktualne. Równocześnie rozpoczęła się epoka CD-ROM, INTERPLAY postanowił więc dodać do gry dodatkowe efekty – np. sympatyczny smok zjeje już ogniem – rozpalonym przy pomocy hollywoodzkich pirotechników, którzy przygotowywali m.in. żar do filmu „Ognisty Podmuch”. Podkład muzyczny nagrany został przez orkiestrę (słyszeliśmy dźwięk – krystalicznie czysty, tylko C&C może się z nim mierzyć), powstało kosztujące ćwierć miliona dolarów intro.

Właśnie z autorem intro, Kevinem Beardslee, rozmawialiśmy na targach. Kevin powiedział, że czas potrzebny na ukończenie STONKEEP szacuje na około 50 godzin, jego zdaniem ta pozbawiona statystyk gra, z maksymalnie uproszczonym sterownikiem i pełnoekranową akcją, jest w stanie przyciągnąć tłumy. W grze poruszamy się w czterech kierunkach „posuwistym” ruchem po-

dobnym do LANDS OF LORE. Inną cechą STONEKEEP jest, iż operowanie inwentarzem i ubieranie bohatera nie przerywa akcji. Bronią włada się w sposób podobny do ULTIMA UNDERWORLD i ARENY.



„25 lat łącznej pracy zespołu” okazało się zatem robotą polegającą na ciągłym poprawianiu błędów i zmienianiu koncepcji. Legenda jednak nadchodzi. STONEKEEP już na 99% będzie w listopadzie 1995 r.



NORMALITY INC.

GREMLIN/LISTOPAD

Chochlik drukarski zamienił miesiąc temu milion na miliard i wyszło na to, że zrobienie systemu Motion Analysis kosztowało GREMLIN zupełnie obiedne pieniądze. Oczywiście chodziło „tylko” o sumę 250.000 funtów. Drugim po ACTUA SOCCER tytułem opartym na tym engine stał się NORMALITY INCORPORATED, który przyciągnął tłum publiczności do salki firmy. Gra może się poszczycić niewiarygodną grafiką 3D w trybie SVGA, kto wie czy nie lepszą i płynniejszą od samego KILLING MOON.

Gdy pojawił się smog, mieszkańcy industrialnego miasta z dnia na dzień stawali się coraz bardziej ospali. Władzę objęły grupy nazywające same siebie Normalami. Taka sytuacja



trwała niemal pół wieku, aż wreszcie główny bohater postanawia dowiedzieć się, kto za tym wszystkim stoi... To będzie wielki przebój!



SCREAMER

GRAFFITI/VIRGIN/LISTOPAD

Swoją siedzibę mała firma GRAFFITI ma w Mediolanie, tuż obok wielkiej stajni Ferrari. Nie dziwi zatem, że Włosi kończą produkcję wyścigów samochodowych SCREAMER. Trasy przebiegają poprzez miasta, lasy i góry, jazda nocna nie uznawana jest za nic wyjątkowego. Co ciekawe, szosowe pobocza nie będą statyczne, na przykład zobaczymy przechodzących obok drogi ludzi,



czy poruszający się dźwig – podobnie było w MEGARACE. W sieci ścigać się będzie mogło aż ośmiu graczy, tak jak w sławnej DAYTONA USA. Gra standardowo pracuje w VGA, zaś posiadacze Pentium mogą ustawić sobie tryb SVGA.



TORIN'S PASSAGE

SIERRA/GRUDZIEŃ

Kilkunastoletni Torin wyruszając w świat zna jedynie imię wiedźmy, która porwała mu rodziców. Jego barwna podróż przedstawiona zostanie w grze TORIN'S PASSAGE, projekcie pomysłu Ala Lowe. Ma to być zręcznościowo-przygodowa gra dla młodszej części publiczności. Muzykę stworzył sławny kompozytor Michel Legrand, autor który współpracował z niemal wszystkimi znanymi europejskimi reżyserami.



TERMINATOR

BETHESDA/US GOLD/PAŹDZIERNIK

Powiedzmy sobie od razu, że fabuła nowej gry TERMINATOR: FUTURE SHOCK nie ma większego znaczenia, jedyną ciekawą rzeczą jest to, że przewinie się gdzieś tam nazwisko Johna Connora, autentycznej postaci z filmu ze Schwarzeneggerem. W przeciwieństwie do TERMINATOR RAMPAGE, strzelać będziemy również na ulicach zniszczonego wojną miasta. Głową można kręcić na wszystkie strony, ale podnosić ją można tylko o niewielki kąt.

BETHESDA istnieje od 1986 roku, prawnie stanowi część Media Technology Limited, firmy w szerokim sensie zajmującej się prze-



nerowanie padającego śniegu, gołedzi i mgły. W TERMINATOR bez przeszkody można będzie fruwać, zaś w DAGGERFALL jeździć konno i nurkować. Chris rozwodził się nad tym, jak w DAGGERFALL można stać sobie przy wodospadzie i słuchać śpiewających ptaków wraz z pluskiem wody. Autorem chodziło przede wszystkim o realizm: „Ten system dociera do granic PC”. Tyle BETHESDA, my testując grę dziwiłiśmy się, że nawet Pentium 90 animacja w TERMINATOR była skokowa.



VINYŁ BOGINI Z MARSA

**SUPER
CENA!**

polska wersja – wszystkie teksty w rodzimym języku

przygody atrakcyjnej Vinyl w dżungli, zaginionych miastach niebezpiecznej i tajemniczej planety

kolorowa, fantastyczna grafika z całą gamą efektów specjalnych

pełne 70 ramek na sekundę,

co zapewnia wyjątkową klarowność i stabilność ekranu

system muzyczny zapewniający znakomitą jakość efektów na wszystkich kartach dźwiękowych

regulowany poziom trudności



Nasze obecne propozycje :

VINYŁ: BOGINI Z MARSA.....29 zł

TAJEMNICA STATUETKI.....29 zł

TEENAGENT PC.....49 zł

TEENAGENT Amiga 500.....49 zł

TEENAGENT Amiga 1200+.....49 zł.

TEENAGENT PC CD-ROM.....wkrótce, dystrybucja CD Projekt

RADIX: PROSTO W OTCHŁAŃ.....wkrótce

Zamówienia telefonicznie, listownie lub faxem.

Wysyłka za zaliczeniem pocztowym, bez żadnych dodatkowych opłat

METROPOLIS
software house

Metropolis Software House
ul. M.C. Skłodowskiej 92
59-300 Lubin
tel. (076) 478-581
fax (076) 478-582
e-mail: mpolis@polbox.com.pl

KGB NEWS

KOLOROWY
GROUPE
BIULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKOW**

U nas wszystko mówi się wprost i od razu, nie potrzeba na siłę zapraszać do lektury, nie trzeba się tłumaczyć z tego czy tamtego nieszczęśliwego pomysłu. Nasz szef zabiera głos jako szef tylko w przypadkach ważnych, w najważniejszych sprawach dotyczących linii czytelnik-pismo. Jednym z takich przypadków jest zmiana ceny, która powinna być rzetelnie uzasadniona. Ale nie po to, by wytłumaczyć się ze spadku Międzynarodowego Wskaźnika Gęstości Treściowej Na Jed-

nostkę Powierzchni, ale by czytelnik wiedział, co się aktualnie dzieje z pismem, czego może oczekiwać w przyszłości, a o czym może tylko pomarzyć. Aby nasze działania – ja-

ko działania instytucji publicznej – były wszem i wobec znane.

Nasz szef nie będzie miał jednak i tym razem swoich pięciu minut. Sprawy są oczywiste – pismo droże-

dzą konsole, nie mówiąc już o wciąż pojawiających się kartach dźwiękowych, czytnikach CD itp. To wszystko wymaga miejsca, jeśli zgodnie z waszymi żądaniami mamy być na-

Wstępniak tradycyjny

Tak zwane wstępniaki są w gazetach zwykle po to, żeby obibok zwany redaktorem naczelnym też miał swoje pięć minut na łamach gazety, którą to kieruje. Zwykle jest

to rozwinięcie bądź streszczenie spisu treści, bądź kilka luźnych uwag na tematy ogólne. Sęk w tym, że my zawsze wylamywaliśmy się ze schematu tradycyjnej redakcji.



Ja obibok?

je wraz ze wzrostem objętości. Jednorazowo pogrubiliśmy KGB, żeby wykorzystać zgromadzony materiał, ale od następnego numeru utycie przeniesie się na część kolorową, która ma być w SECRET SERVICE dominująca. To zwiększenie objętości zostało wymuszone całą serią zdarzeń, które wypływają w codziennym życiu i obcowaniu z gramami. Rynek wciąż się rozwija, pojawia się coraz więcej nowych tytułów, rozwijają się polskie firmy produkcyjne i dystrybucyjne. Gry stają się bardziej skomplikowane, rozbudowane, dotyczy to wszystkich gatunków – od przygodówek przez strategię do zręcznościówek. Obserwuje się nowe tendencje, nowe style i nowe sfery zainteresowań. Poza tym na rynek coraz solidniej wcho-

dal najlepszym, wszechstronnym i kompetentnym pismem o grach.
ciąg dalszy na str. 12

W NUMERZE



HELPstr. 14, 16, 18, 20

PRZECIEKIstr. 21, 22

ALOHA! INTERNET!str. 23

SUPER SUPERYstr. 24

KUPONY POCZTOWEstr. 59

SAVEGAMERstr. 62

FX FIGHTER CIOSYstr. 64

TIPS'n'TRICKSstr. 67

UWAGA!

Od bieżącego numeru proponujemy nowe, atrakcyjne formy prenumeraty. Szczegóły na str. 59

Wstępniak tradycyjny cd...

Nasze plany na przyszłość obejmują jeszcze kilka rzeczy, o których za wcześnie jeszcze mówić. Chcemy podtrzymywać, a nawet rozszerzać ideę spod znaku Cover, chcemy powołać pewne imprezy towarzyszące głównemu nurtowi naszej działalności, chcemy wreszcie wprowadzić jednolity i spójny system oceniania gier. Na to wszystko nakłada się oczywiście element ekonomiczny: ciągły wzrost cen ekopapieru (importowanego, gdyż polskie papiernie nie produkują takiego), wzrost cen druku i kosztów towarzyszących. Mimo tych wszystkich przeszkód my wciąż chcemy robić coś więcej, niż tylko beznamiętnie i regularnie wydawać kolejne numery. Zawsze można być jeszcze lepszym, trzeba się tylko starać. Pogrubienie pisma było też możliwe dzięki wzrostowi liczby reklam. Postarajcie się je polubić, w końcu to też poważne źródło informacji.

Przechodząc do konkretów, otwieramy nowe działy: Manga Room i Krusty Klub, a zaraz za nimi czekają kolejne: W Produkcji i Dossier (nazwy na razie robocze). MR

poświęcamy kolejnej hiper inwazji Japonii na świat cywilizowany („japanese style of life”), czyli grom, komiksom i filmom video w stylu Manga. Gospodarzem MR będzie wybitny polski specjalista gatunku – Mr. Root, legendarna postać krajowej sceny Amigowej, organizator największych Party'94 i '95.

W KK (bez skojarzeń proszę) będą natomiast przeglądy ogromnych ilości krótkich, prostych i tanich gier. Ze starych działów powraca Help i Szkoła Przetwarzania im. Gulash'a, tym razem poświęcona Primal Rage – patenty niezemskie, np. jak przerobić bestię na krowę. Zwyczajowo już Kombat Korner, w skrócie też KK. Na szczęście w obu KK rządzi Gulash, więc listy się nie pogubią.

Planowane kolejne działy mają dotyczyć wewnętrznych spraw różnych firm, które rzutują na to, w co potem wszyscy gramy. Od Kuchni będzie opowiadać o tym, jak powstają wspaniałe wielkie produkcje oraz co rzeźbią nasi rodzimi liderzy, jak wyglądają kolejne etapy rodzenia dzieła. Natomiast Dossier to prywatne i półpry-

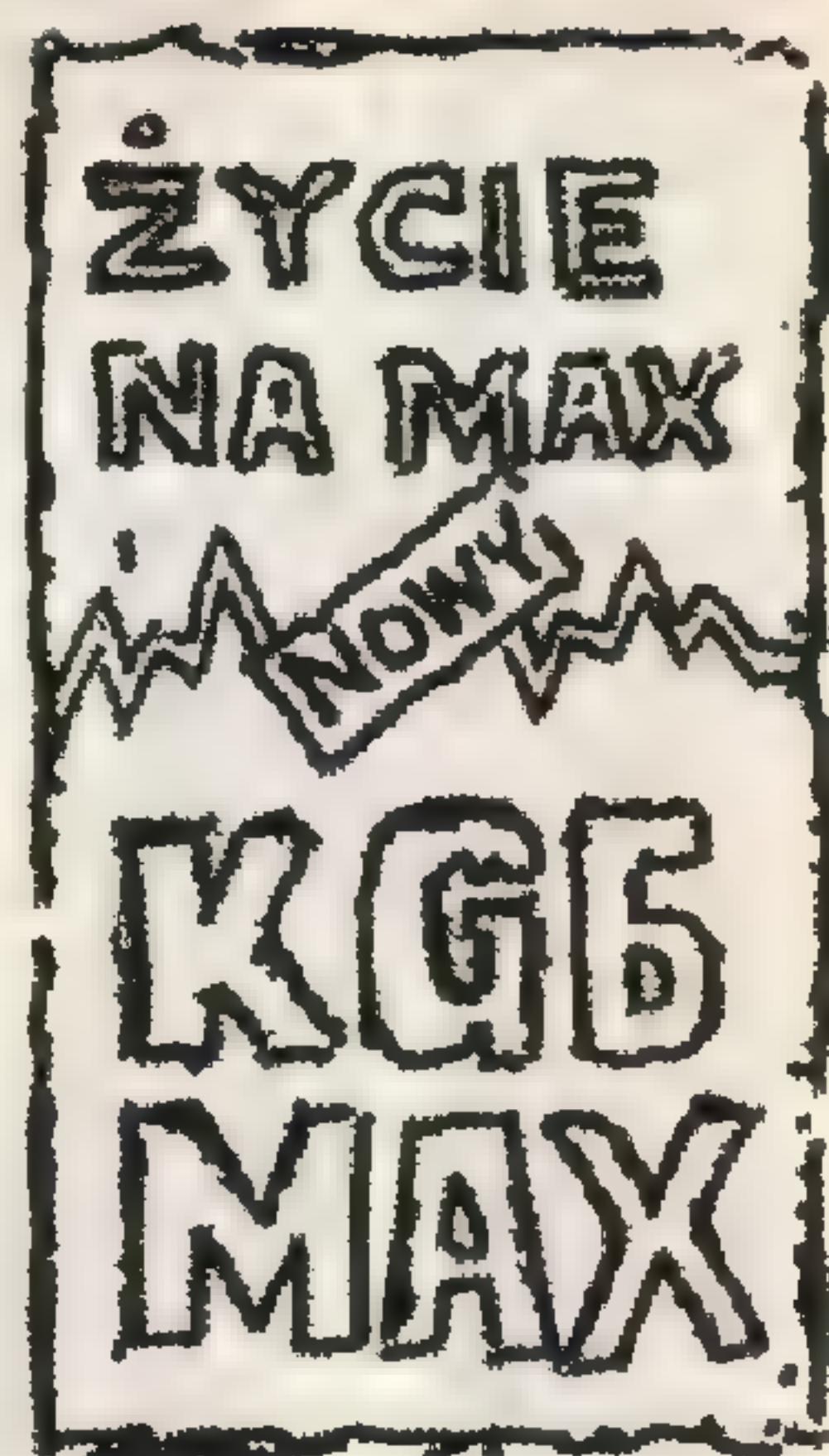
watne zwierzenia autorów największych zachodnich hitów, które mamy nadzieję skutecznie od nich wydobywać.

W ślad rozdyktowanych przygodówkowców poszli stratedzy, którzy też postanowili uciąć nieco piany w oczekiwaniu na kolejne objawienie na miarę Civilization.

W sprzecie kolejny konsolowy opis – tym razem kometa, która prawie trafiła w Ziemię – 3DO.

Ledwo człowiek się dorobił jako takiego sprzętu, a tu znów jakiś cieć wymyślił kolejny krok na drodze powszechnej komputeryzacji (czyt. konieczność głębszego zanurzenia ręki w kieszeni rodziców) czyli Lindols' 1875 czy jakoś tam i tak jak w zeszłym roku pojawienie się oprogramowania na CD-ROM'ach wymusiło masowe zakupy napędów CD, tak teraz Lindolsy' 1410 wymuszą masowe zakupy pamięci (min. 8 MB), bowiem gierki już zaczęły się pojawiać. Chciał nie chciał opisywać trzeba – na pierwszy ogień ekshumowany Pitfall (w dziale Krusty Klub).

To byłoby na tyle tej prozy rachunkowej (na szczęście jeszcze nie porachunkowej). Jak mawiał dziadek Martinez, ostatni przedwojenny dyrektor przedstawiciel-



ŚLEDZIUJS

stwa Philipsa – wprowadzie droższy, ale to w końcu Philips.

Czytajcie nas, korzystajcie z zasobów naszej wiedzy zdobytej w trudzie i łzach nieprzespanych nocy. Czekamy na wszelkie uwagi i spostrzeżenia, pożądamy wszelkich przejawów waszej aktywności.

Redakcja



rys. Michał Śledziński

**sprzedaż
prowadzą
również:**

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 22-64-76

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

LANSER
ul. Skrzydlata 1a
Elbląg
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 52-59-83

TECHLAND
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
ul. Rożniacka 5/5
04-029 Warszawa
tel./fax (0-22) 10-69-58

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskiej 13a
01-722 Warszawa
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker”
przejście podziemne pod
ul. Emili Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłaczki 4/1, 51-151
Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
tel. (0-22) 25-71-51, fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18
Czynne poniedziałek – piątek w godz. 9⁰⁰ – 20⁰⁰
Sobota-Niedziela w godz. 10⁰⁰ – 16⁰⁰

fragment naszej oferty

GRY:	
5ft Ten Pak Vol. #3 (10xCD)	146
5ft Ten Pak Vol. #4 (10xCD)	160
Battle Isle 2	119
Crime Patrol (polska instr.)	99
Crime Patrol 2: Drug Wars (polska instr.)	99
Command & Conquer	146
Cyberwar (4xCD)	169
Descent (polska instr.)	129
Dr. Drago MadCap Chase + game pad	129
Dungeon Master 2	139
Flight Unlimited	179
Full Throttle	179
FX Fighter	169
Game Gun (polska instrukcja)	189
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instr.+plakat)	99
Last Dynasty (2xCD)	169
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instr.)	59
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instr.)	69
Mega Pak vol. 3 (12xCD!)	149
Mortal Kombat 3 (polska instrukcja)	189
Perfect General 2	119
Phantasmagoria (7xCD)	165
Space Pirates (polska Instr.)	99
Titan's Legacy (2xCD)	95
Top 10 Pak (10xCD)	183
Under a Killing Moon (4xCD)	159
Virtual Pool	159
WarCraft Orcs & Humans	159
Who shoot Johnny Rock? (pl. instr.)	69

PROGRAMY:	
American Concise Encyclopedia	99
Astronomical Explorations	93
Chadwick & Sneaky Egg Thief	149
DK: Encyclopedia of Nature	189
DK: Encyclopedia of Science	189
DK: Encyclopedia of Sex	wkrótce
DK: History of the World	189
DK: Incredible Cross-Sections Stowaway!	139
DK: My First Incredible, Amazing Dict.	139
DK: P.B. Bear's Birthday Party	139
DK: The Ultimate Human Body	189
DK: The Way Things Work	189
DK: World Reference Atlas	259
Euro Plus+ jeden poziom (produkt polski)	249
Euro Plus+ Pro. Pack (produkt polski)	498
Fellini	93
Gospels	129
Media Euro (produkt polski)	199
MS Cinemania 1995	195
MS Explorapedia	195
MS Magic School Bus	195
Voyage in Egypt	129
Voyage through Italy	129

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy

Wyłączny dystrybutor



Autoryzowany dystrybutor



CDProjekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już są!
...Mortal Kombat 3 189 zł
...Dungeon Master 2 139 zł
...Crusader No Remorse 179 zł
...Phantasmagoria 165 zł
...Game Gun 189 zł
...wkrótce...
...11th Hour
...NBA Jam

HELP

Galina radzi zblakany

Oj nie było ci Helpa dawno, nie było. Izwienicie rebiata, innych obowiązków mnogo. Zawsze coś ważniejszego było dla mojego gaspadina. Teraz KGB grube jak kazachstańskie prosiaki, więc można dać materiału do woli. Trzymajcie się, maładcy!

Lawsza Wasza Galina

ADVENTURES OF ROBIN HOOD — Amiga

Nie mogę wyleczyć smoka. Jak mam to zrobić? Ernest Bużalski

Wyjmij mu po prostu cierń z boku.

ALADDIN — PC

Po zabraniu lampy, kiedy uciekam przed kamieniami i chcę zeskokczyć na latający dywan, to albo zeskokuję obok, albo jeśli na niego wskoczę zabija mnie spadający kamień. Jak to przejść? Game Killer

Coś mi tu nie gra, powinienes wskoczyć na dywan bez problemu.

Jakie są kody do plansz? Simon
Niestety kodów brak. Trzeba przechodzić od początku.

ANOTHER WORLD — PC

Dochodzę do levelu oznaczonego TXHF. Wchodzę do dziury wybitej przez kule strażnika. Gaśnie światło, idę dalej, dochodząc do dźwigni. Ludzik otwiera klatki z czarnymi drapieżnikami. Schodzę niżej. Widać biegających strażników, czarne zwierzęta, strzały. Ginę po kilku sekundach. Co zrobić? Marek Jasiński

Zaraz po tym jak spadniesz, biegnij w lewo lub w prawo. Z lewej strony natkniesz się na gromadę strażników, a biegnąc w prawo wydobędziesz się z budowli.

Nie wiem co mam zrobić w 2 etapie — więzieniu. Wyskakuję z klatki, zabijam strażnika, biorę pistolet i rozwalam strażników napotkanych na drodze. Gość, który ocalał razem ze mną, otwiera drzwi, wychodzę przez nie i trafiam do windy. Na samym dole zabijam strażnika i nie wiem co dalej? Łukasz Byczko

Strzel w niebieską plamkę na ścianie, czym odetniesz zasilanie pola siłowego w sąsiedniej komnacie. Wróć piętro wyżej i możesz iść w lewo.

APOCALIPSE — Amiga

Czy jest jakaś możliwość zapisu stanu gry np. save lub kody? Grzegorz Piech

Niestety nie.

BENEATH A STEEL SKY — Amiga 500

Czy ta gra będzie chodziła na moim sprzęcie? Tomus Olszakus i Jajobus

Będzie. Dodatkowo powinien ucieszyć cię fakt, że dzięki odpowiednio zaprojektowanemu rozwojowi akcji „dyskoteka” ograniczona jest do minimum.

BENEATH A STEEL SKY — PC

Kiedy chcę w terminalu Linc'a skorzystać z ID Card z otrzymanym od Anity crackiem, aby zrobić na szaro Lamba, to po wejściu w Security Services hasło jest od-

rzucane i nie mogę wejść w Special Operations. To samo dzieje się wtedy, kiedy chcę czytać dokumenty po wyjściu z interfejsu Linc'a. Darek, Stalowa Wola

Jeśli po wybraniu ostatniej opcji pytany o kod nie możesz nic zrobić, to znak iż posiadasz piracką wersję gry. W BENEATH jest zabezpieczenie pojawiające się właśnie po połączeniu z terminalem i wyjścia są dwa — albo zdobędziesz dodatkowy plik o nazwie identycznej jak to co dała ci Anita, albo kupisz oryginał gry. Dalej możesz swobodnie kierować się opisem z SS'13.

Pomimo waszego opisu nie mogę wejść do Burke's Bio Surgery. Próbuje jak napisaliście „molestować tak długo Joeya, aż ten namówi hologram do otwarcia gabinetu”, ale nic z tego (nie mam co mu powiedzieć). I co dalej? Anecia

Masz mu powiedzieć, żeby pogadał z holograficznym wizerunkiem recepcjonistki, który to dialog pojawi się po spełnieniu dwóch warunków. Po pierwsze, powinnaś zrobić wcześniej wszystko, co sugeruje opis, w szczególności dokładnie porozmawiać z Anitą. Po drugie, po wejściu do BBS uruchom holograficzny wizerunek i poproś babkę, żeby cię wpuściła do doktora. Ta się nie zgodzi, no a potem do akcji wkroczy Joey.

CD-ROM GRY, PROGRAMY - dom sprzedaży wysyłkowej IBM PC, AMIGA CD32, CDTV, A570, JAGUAR

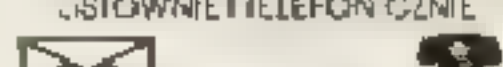


☆ CLOCK - BIURO HANDLOWE 01-856 Warszawa ul. Perzyńskiego 13/12
tel/fax (022) 35-42-65 pon-plą. 8.00-16.00

☆ CLOCK - SKLEP Warszawa DH. JUPITER CENTRUM

(róg ul. Pańskiej i ul. Towarowej - rondo Daszyńskiego) pon-sob 10.00-18.00

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY
USTOJNIE TELEFON I ZIEMNIE



PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO
OTRZYMANIU KOPERTY ZWRÓTNEJ
ZE ZNACZKIEM

DLA STARYCH KLIENTÓW
(1981-1982) DODATKOWO
PRZEWIJAMY BARDZO
MIŁE, NIESPODZIANKI...

Zamówienia powyżej 100 zł realizujemy
na nasz koszt.

OBJASNIENIA
B - BOX
PL - POLSKA INSTRUKCJA
NOWOŚCI ZAZNACZONO
POGRUBIONYM DRUKIEM

IBM PC CD-ROM

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	146 zł
10 PAK VOL.3	10CD	146 zł
ALONE IN THE DARK	B,P	44 zł
ALONE IN THE DARK II	B,P	73 zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97 zł
APACHE	B	179 zł
ARMORED FIST	B,P	81 zł
BATTLE BEAST	B	180 zł
BATTLE BUGS	B	97 zł
BATTLE ISLE 2	B	119 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B	110 zł
BLOODWINGS	B	98 zł
BUREAU 13	B,P	85 zł
CIVIL WAR	B,P	101 zł
COMANCHE	B,P	81 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	B,P	146 zł
CRUSADER NO REMORSE	B	189 zł
CYBERIA	B	129 zł
CYBERWAR	4CD,B	169 zł
DARK FORCES	B	183 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	50 zł
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	B	129 zł
DRAGON LORE	2CD	85 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
DUNGEON MASTER II	B,P	134 zł
ECSTATIC	B,P	79 zł
FADE TO BLACK	B,P	134 zł
FIFA	B,P	73 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FULL TROTTLER	B,P	183 zł
FX FIGHTER	B	169 zł
HELL	B,P	104 zł
HI-OCTANE	B,P	134 zł
JAGGED ALLIANCE	B	180 zł
KLIX & PLAY (wersja PL)	B,P	110 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LAST DYNASTY	B,P	146 zł

LOST EDEN	B	134 zł
MAGIC CARPET	B,P	110 zł
MAGIC CARPET 2	TEL	zł
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	B,P	67 zł
MECHWARRIOR	B	199 zł
MEGA PAK 3	12CD,B	150 zł
MEGARACE	B	46 zł
MORTAL KOMBAT II	B,P	158 zł
NBA LIVE 95	B,P	85 zł
NEED FOR SPEED	B	134 zł
NHL HOCKEY '95	B,P	73 zł
NOCTROPOLIS	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PERECT GENERAL II	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	B	164 zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101 zł
PITFALL 95	B	179 zł
PRISONER OF ICE	B,P	TEL
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
QUARANTINE	B,P	79 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2	B	79 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	109 zł
SAVAGE WARRIORS	B	79 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
STAR TREK NEW GEN.	B,P	158 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	B	97 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LAST DYNASTY	B	169 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
UNDER A KILLING MOON	B	159 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WING COMMANDER 3	B,P	183 zł
WINGS OF GLORY	B,P	104 zł
WOLFPAK	B,P	81 zł

W sprzedaży ponad 50 programów
użytkowych, edukacyjnych, encyklopedii itp.
np. MS ENCARTA 149 zł
1995 AUTO ALMANAC 79 zł
3D ATLAS 146 zł
ANIMALS ENC 51 zł
i wiele, wiele innych...

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	B,P	25 zł
ALIEN BREED 3D	B,P	84 zł
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BENEFACOR	B	60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
CANNON FODDER	B	90 zł
CASTLES II	B	60 zł
D/GENERATION	B	25 zł
DARKSEED	B	59 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEEP CORE	B	44 zł
DEFENDER OF THE CROWN II	B	70 zł
DENNIS	B	58 zł
DRAGONSTONE	P	58 zł
FIELDS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE	B	60 zł
FIRE FORCE	B	44 zł
FLINK	B	83 zł
FURY OF THE FURRIES	B	25 zł
GLOOM	P	73 zł
GUARDIAN	B	46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	58 zł
HUMANS 1&2	B	70 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
INTERNATIONAL KARATE	B	72 zł
JAMES POND 2	B	30 zł
JAMES POND 3	B	57 zł
JETSTRIKE	B	67 zł
JUNGLE STRIKE	B	90 zł
KID CHAOS	B	58 zł
KINGPIN	B,P	51 zł
LAMBORGHINI	B	40 zł
LAST NINJA 3	B	60 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LIBERATION	B	50 zł
LITTLE DIVIL	B	136 zł
LOST V KINGS	B	55 zł
MANCHESTER UNITED	B	83 zł
MICROCOSM	B	70 zł
MYTH	B	60 zł
NICK FALDO GOLF	B	83 zł
OUT TO LUNCH	B	25 zł
OVERKILL & LUNARC	B	25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120 zł
PINBALL FANTASIES / SLEEPWALKER	B	53 zł
PINBALL ILLUSION	B	150 zł
PIRATES GOLD	B	115 zł
PREMIERE	B	25 zł
PROJECT-X F17	B	102 zł
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL	B	51 zł
SENSIBLE SOCCER	B	52 zł
SHADOW FIGHTER	B	124 zł
SIMON THE SORCERER	B	85 zł
SOCCER K.D	B,P	63 zł
SPEEDBALL 2	B	88 zł
STRKER	B	55 zł
STR.PPOT	B	126 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER PUTTY	B	61 zł
SUPER SKIDMARKS	B	71 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE CHAOS ENGINE	B	38 zł
THE CLUE	B	126 zł
THEME PARK	B	104 zł
TOP GEAR 2	B	119 zł
TOTAL CARANGE	B	44 zł
TROLLS	B	46 zł
UFO	B	85 zł
ULTIMATE BODY BLOWS	P	51 zł
UNIVERSE	P	62 zł
WHALES VOYAGE	P	46 zł
WH.ZZ	B,P	58 zł
WILD CLP SOCCER	B	50 zł
ZOOL 2	B	68 zł

CO TYDZIEŃ 20 NOWOŚCI !!!

Zamówienia prosimy kierować na adres BIURA HANDLOWEGO
Posiadamy również w ciągłej sprzedaży:
- 60 tytułów CD-ROM na AMIGE CDTV, A570 (programy i gry)
- 130 tytułów CD-ROM SHAREWARE na IBM PC
- 40 tytułów CD-ROM na IBM PC o tematyce multimedialnej (encyklopedie)
Rozpoczynamy sprzedaż oprogramowania na JAGUAR 64 BIT. W ofercie już ponad 30 tytułów

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Utknąłem w 3. rozdziale, próbuję rozwiązać zagadkę broszki i lunety. Powiedźcie dokąd się udać po wskazówki? Old Shatterhand, Dizzy I. 10

Wal prosto do Kenting Rush. Navon du Sandau jest typem, który odpowiada za rzeź w Romney. Pomocni w jego zdemaskowaniu okażą się kapłani z pobliskiej świątyni Kahooli. Pogadaj z nimi, potem wyjdź na zewnątrz i wyrzuć cały zapas żywności. Odpocznij, a gdy drużyna zacznie głodować, udaj się do kapłanów. Następnie po odpoczynku zabij Navona. W pobliskiej studni znajdziesz figurkę końskiego lba, dzięki niej otworzysz zejście do wodospadu leżącego na południe od Kenting Rush. W lochach dziury pokonasz poprzez kliknięcie na nich, pod warunkiem oczywiście, że drużyna posiada zapas lin.

BURNTIME — PC

Gdy podbijam wioskę, pojawia się nad nią flaga. Po paru dniach od odejścia znika. Co to oznacza? Grzesiek

Niestety, wygląda na to, że żołnierz, którego zostawiłeś na straży umarł z głodu lub pragnienia!

CIVILIZATION — PC

Jak wsiadać i wysiadać ze statków? Piotr Abramczyk

To proste – dopływasz statkiem do brzegu, zatrzymujesz go tam i podczas fazy ruchu odpowiednich jednostek wprowadzasz je na pokład. Gdy statek jest przy brzegu wystarczy wejść jednostką na okręt. Aby wylądować jednostki wybierz komendę Unload (klawisz U).

Jak łączyć ze sobą miasta? Przeważę drogę łącząc je, a w menu

jednego z miast nie ma informacji o nawiązaniu kontaktu handlowego. Gdzie i jak wybiera się rzeczy (np. proch strzelniczy), które tak chcę wynaleźć? Jak rozbudować pałac? Łukasz Celeban

Kontakty handlowe nawiązuje się „produkując” w jednym mieście karawanę i wysyłając ją do drugiego. Kierunki badań wybiera się zależnie od tego co już odkryłeś, a czas badań zależy od przeznaczonych funduszy. O rozbudowie pałacu decydują poddani – jeśli są zadowoleni, fundują ci następną część.

Jak zmieniać zawody ludzi na naukowca, czy poborcę podatkowego? Próbowałem wszystkiego. Anonim

W oknie miasta w górnej części pokazane są sylwetki ludzi zamieszkujących miasto. Podzieleni są oni na dwie grupy i zmieniać można jedynie tych będących w prawej poprzez klikanie na nich myszą.

CLUE — PC

Po otrzymaniu propozycji skoku na kiosk wybieram współnika, kupuję narzędzia i wracam do pokoju. Wybieram PLAN. Dobieram kierowcę i wchodzę do EDIT PLANU. Z kiosku zabieram cygara i pieniądze z szafki oraz z kasy. Wybieram READY, następnie KEEP PLAN. Wybieram pozycję i wciskam ENTER. Lecz nic nie informuje mnie, że plan został zapisany. Lt. Borewicz

Ten błąd występuje w nieautoryzowanej wersji gry na PC.

COMBAT AIR PATROL — Amiga

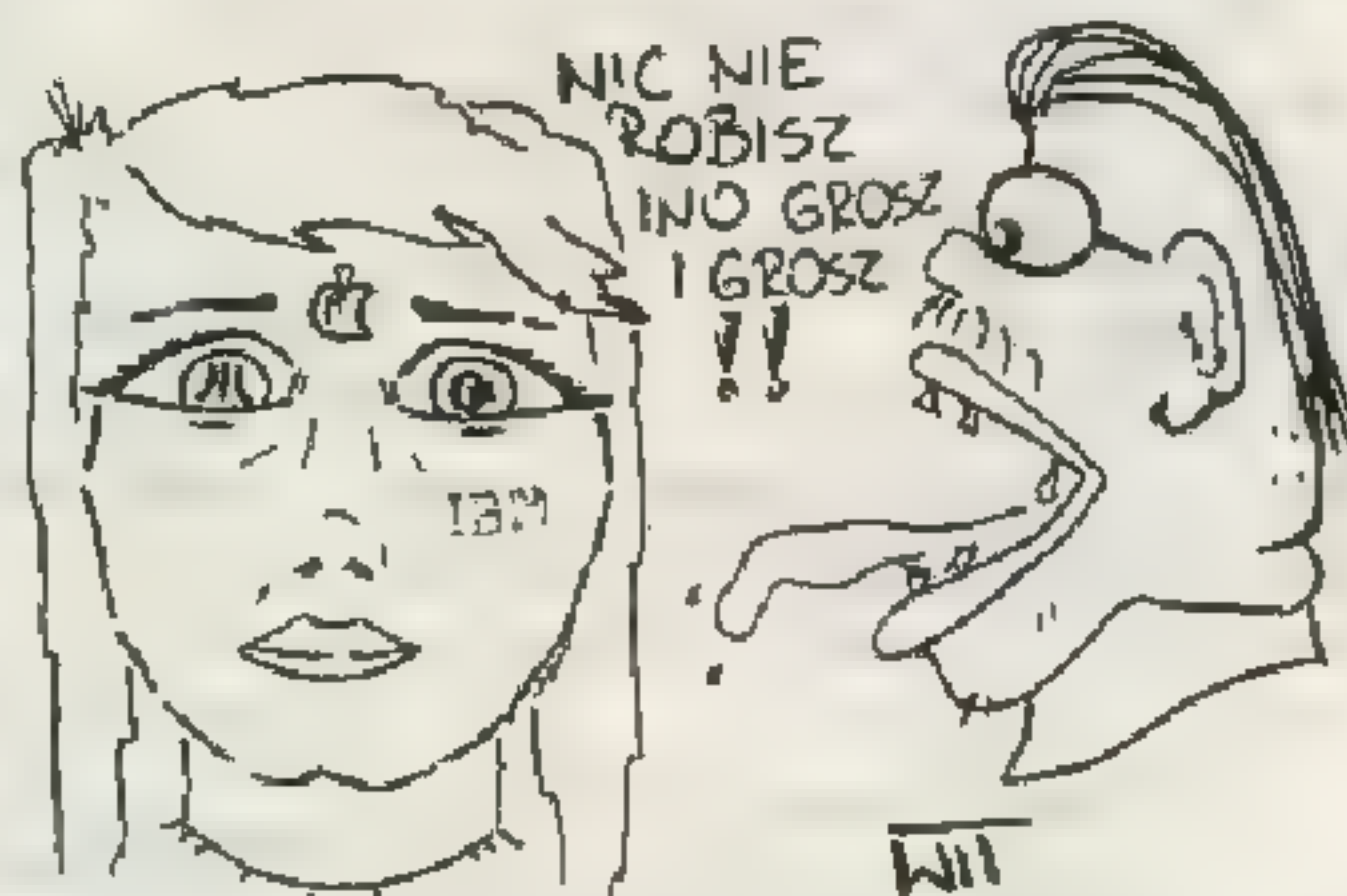
Czy moglibyście wydrukować pełną klawiszologię do tej gry? Jak

ukończyć misję i jak się ładuje? M. Mrozek

Od klawiszologii jest instrukcja. Aby ukończyć misję należy wypełnić jej warunki podane na odprawie. Ładowanie: zmniejsz prędkość do 150–200, wypuść podwozie i posadź maszynę. W wypadku ładowania na lotniskowcu do w/w punktów dodaj jeszcze wypuszczenie haka.

CURSE OF ENCHANTIA — Amiga

Nie wiem jakie czynności wykonać, próbując łapać kamień w czapkę. Mam SS'13, ale szczegółowego opisu tam nie ma. O który kamień chodzi? Killer



Czapeczkę już masz? Jeśli tak, to idź dalej w prawo i uważnie przyglądaj się, czy nic nie spada ze skały. Potem załóż czapeczkę.

DUNE — Amiga 500

Jak korzystać ze zbrojowni w pałacu? Ile i jakie są rodzaje broni? Fremen

Bezpośrednio korzystać z niej nie można. Gurney Halleck musi się z nią zapoznać (zostając w zbrojowni na pewien czas), a następnie powinien udać się do jednej z zachodnich sicy aby uczyć rzemiosła wojennego znajdujących się tam Fremenów.

DUNE 2 — Amiga

Czy w porcie gwiazdnym można zamawiać tylko: lanuchery, combat tanki, MCW, horwestery, carryal jety, guady i triki? Jestem w 6 misji. Do czego służy MCW (ta wielka ciężarówka z dźwigiem)? Do czego służy opcja DEPLOY przy MCW? Gdy ten wóz stoi na skałach i użyję tej opcji, to MCW zamienia się w 2 bazę główną. O co tu chodzi? Ile misji ma ta gra? Skąd można wytrzasnąć kasę, gdy naokoło nie ma już przyprawy, a przy napisie Credits widnieje 0? Baron Marniek von Harkonnen Radecki

Asortyment zależy od etapu, na którym jesteś oraz od rasy, którą grasz. Ten dziwny pojazd służy do budowy kolejnej bazy. Co do przyprawy to poszukaj jej jeszcze w odchodach czerwi (wyglądają jak kuleczki), strzelaj w nie.

ECSTATICA — PC

Gram wg waszego opisu i dochodzę do momentu wrzucenia 3

składników w domu alchemiczki. Powiniennem zostać zmieniony w coś małego, ale to się nie dzieje. Dlaczego? Czy da się zabić demona, który tak często wchodzi mi w drogę? Tomasz Laszko

Demon jest nieśmiertelny, przynajmniej na razie. Problem z brakiem przemiany w wiewiórkę występuje w niektórych wersjach gry, które pochodzą, hmm, z nieautoryzowanego źródła.

EKSPERYMENT DELFIN — Amiga

Jak odsunąć głaz w pierwszej planszy, aby przejść do następnej? Piotr Kaźmierczak

Głaz jest nie do odsunięcia. Aby wydostać się z jaskini musisz ustawić na swoim zegarku datę odczytaną z karty identyfikacyjnej (23.04.2098) – przeniesiesz się do właściwego dnia (opis w SS'21).

FLASHBACK — Amiga

Mam problem z przejściem 1 planszy w drugim poziomie (kod: COMBEL). Idę w lewo, w prawo, próbuję wspiąć się na jakiś wyższy występ i nic! Zjeżdżam na dół windą i też nic. Rafał Konopka

W pierwszym levelu to test na wytrwałych. Musisz skoczyć z półki z rozbiegu i trzymając FIRE, przez co lecąc złapiesz się krawędzi półki wyrzucając ręce przed siebie.

Gdy w ostatniej planszy teleportuję się (gdziekolwiek), to komputer prosi mnie o KOD ZABEZPIECZAJĄCY. Gdy go wpiszę to komputer przenosi mnie tam gdzie został odbiórnik i ginę. O co tu chodzi? WOLF

Gra nie zidentyfikowała cię jako autoryzowanego użytkownika i zamiast trafić z powrotem do biura zatrudnienia, zostałeś na wygnaniu po wieczne czasy.

FREDDY PHARKAS — PC

Jak wystrzelić worki z huśtawki w pożar? Wojciech Cieślowski

Musisz wejść po drabinie na dach szkoły i stamtąd skoczyć na huśtawkę.

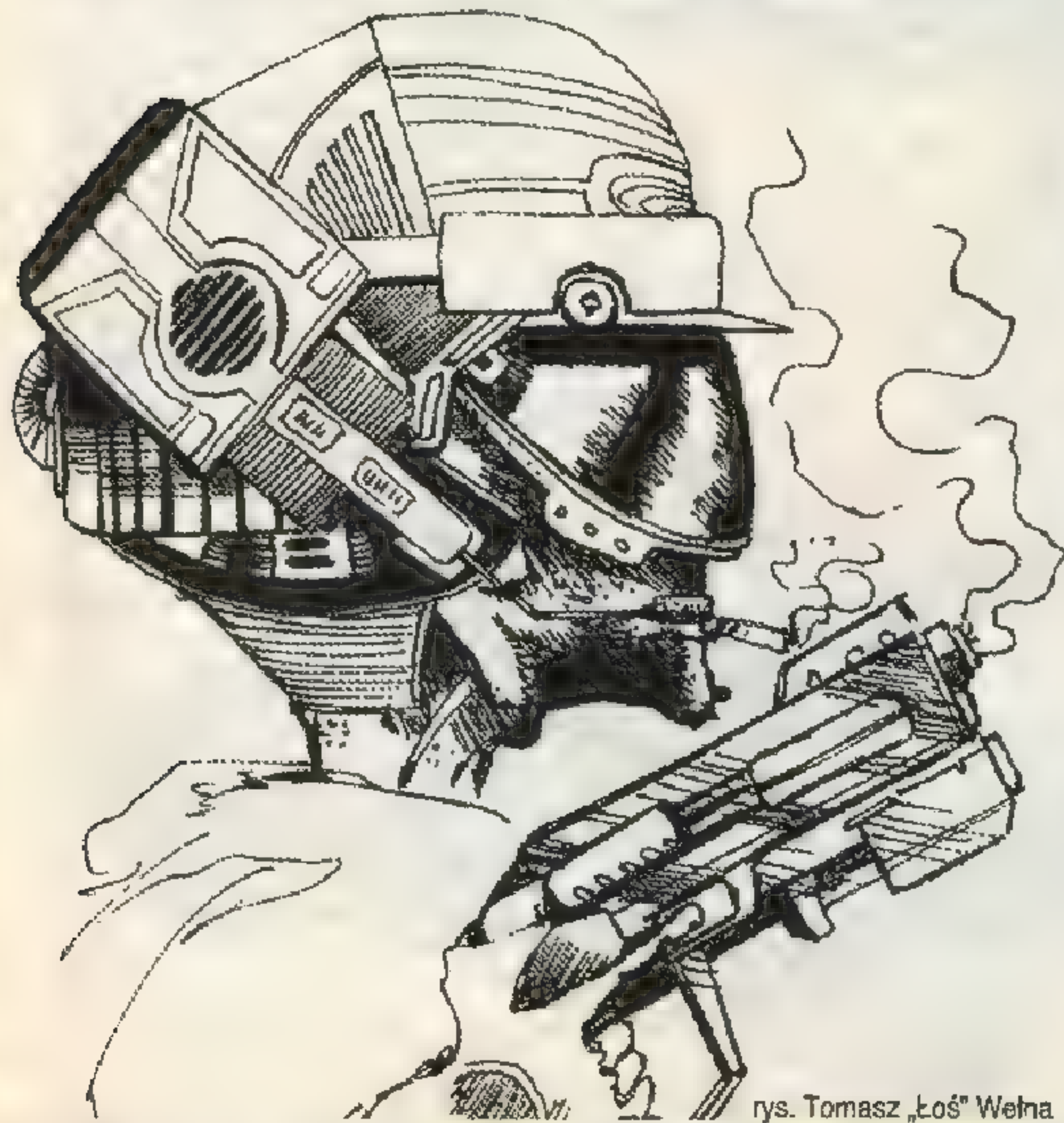
FURRY OF THE FURRIES — Amiga

Gdy dochodzę do 3 etapu, ukazuje się error. Czego to wina? Furtrak

Jaki error? Naprawdę pisz dokładniej, jeżeli grasz z dyskietek, to prawdopodobnie padła ci jedna z nich. Zwróć się do sprzedawcy jeżeli masz oryginał.

GABRIEL KNIGHT — PC

W opisie tej gry w numerze 12 napisaliście, że w dniu 9 po prawidłowym ułożeniu płytek i użyciu różdżki zmartwychwstają szkielety, a dalej, że trzeba uciekać aż do pokoju nr 6 (różdżki używam w trójce). Następnie należy złapać się liany. Gdy biegnę szkielety osaczają mnie już



rys. Tomasz „Łoś” Wehna

help

Galina radzi
zblakany

w nr 5. Co robić? Bartek Matusiak

Musisz ich wykołować, podpuszczając trochę tego, który idzie z góry. Robiąc sprytny zwód, będziesz w stanie ominąć go i wejść w drzwi.

GENESIA — Amiga

Jak zapisywać stan gry? Gdy naciskam na dysk pojawia się coś w rodzaju zwoju papieru. Na środku migają jakiś napis i nic się nie dzieje. Co mam robić? Jak wejść do wieży? Po kliknięciu na drzwi pojawia się alfabet. Gdy próbuję coś wpisać, ekran migają, i nic się nie dzieje. Tymon K.

Pisaliśmy już w Helpie, że nieautoryzowana wersja na Amigę jest zwalona. Rozwiązaniem jest zakup oryginału.

GOBLINS 1 — Amiga

Co zrobić na planszy ze smokiem? Zastawiam pułapkę, zamieniam kij w dezodorant i co dalej? Andrzej S.

Silacz uderza w stos drewnianych — wypadnie z niego polano, którym trzeba zatrasnąć sidsa. Następnie czarodziej musi zdobyć woreczek z nasionami, które należy zasiać obok sągu drewna. Stopę, która się pojawi trzeba popisać dezodorantem (otrzymanym z polana), a następnie upiec w ogniu smoka. Tak przygotowanym posiłkiem należy nakarmić mostek. Na koniec trzeba zabrać sztylet, zapalić go od ognia smoka i z otrzymaną pochodnią opuścić jaskinię.

GOBLINS 2 — PC

Jak zabrać Amoniakowi koronę? Fingusem ciągnę za język wystający z kolumny, a Winkle'm wchodzę do lewego ucha i nic się nie dzieje. Alabamba

Koronę zdejmuję Amoniakowi Fingus, podczas gdy Winkle ciągnie go za język.

Gdy daję gigantowi wino, salceson i wrzucam do ogniska jajko, idę do przejścia (drzwiczki), lecz olbrzym daje mi z piastki. Komputer coś wrywa, ekran staje się czarny. Co się dzieje? Jakub Mańkowski

Podpal zapalkami drewno, wrzucę jajko, daję gigantowi dwa wspomniane przedmioty. Gigant zapadnie wówczas w drzemkę i bez problemu powinieneś móc wejść do migających drzwiczek. Jeśli po wykonaniu tego dzieją się jakieś „hopsiupy”, to znaczy, że masz uszkodzoną wersję.

GOONIES — C-64

Jak przejść 2. level? Spike

W drugim levelu w pierwszej kolejności musisz przejść pod

uderzającymi pięściami, potem jeden z bohaterów staje przy jeziorze, drugi uruchamia dźwignię podnoszącą dolną pięść, pierwszy wskakuje na łódeczkę i kawałek odpływa, drugi szybko puszcza dźwignię, żeby ptaszek nie zdołał wlecieć na obszar jeziora. Drugi też musi się w lewym dolnym rogu schować przed ptaszkiem. Tymczasem pierwszy spokojnie płynie sobie przez jezioro (ruch joystickiem w przeciwnym kierunku), zdobywa klucz, który otwiera przejście na kolejny poziom.

HAND OF FATE — PC

Jak zrobić przynętę na tyranozaura? Mam czarne otoczaki i puch z palmy, ale nie mogę znaleźć złotego serca. Gdzie ono jest? Krzysztof Łopata

Szukaj rozrzuconych na ziemi kamieni. Są one w różnych kształtach, ciebie interesuje ten w kształcie serca. Przemień go magiczną różdżką w złote serce.

Skąd wziąć zapach jaj? Spike

Oj, chyba nie czytałeś opisu z SS'11. Smell of Eggs podobnie jak i wiele innych nazw zawartych w księdze czarów to metafory. „Zapach jaj” to po prostu piórko z gniazda. W pozostałych czarach niektóre składniki też są określone w podobnie idiotyczny sposób.

Skąd wziąć musztardę do czaru kanapkowego (resztę składam mam)? Jak wejść do miasta (podejrzewam, że trzeba użyć czaru kanapkowego)? W piwnicy obok podków znajduje się mały, jasnobrązowy przedmiot. Zanthia nie może go jednak wziąć, choć mówi, że jest to coś użytecznego. Czy trzeba spełnić jakiś warunek (jaki), żeby to wziąć z półki? Bat

Zadnego warunku nie trzeba spełniać, skoro Zanthia mówi, że nie potrzebuje owego przedmiotu. Musztardę wytworzysz mieląc rzodkiewki w kole młyńskim — wrzuc je w koło i potem wybierz misą smoczego bobasa. Następnie dolej do tego octu i już masz wszystkie składniki czaru kanapkowego, który pozwoli na wejście do miasta.

W numerze SS'11 podajecie: „klucz do celi Marka unoszący się na płytkich wodach, przyciągamy magnesem”. Problem w tym, że użycie magnesu alchemika powoduje, że Zanthia odpowiada „potrzebuję prawdziwego magnesu”. Jak go zdobyć? Zanthia

Zgadza się, bowiem potrzebna w tym momencie rzecz jest podkowa, którą należało uprzednio namagnesować przy kole młyńskim. Zrobi się ona wtedy czerwona.

Jak zdobyć wesołą podkowę? Kiedy wrzucam podkowę obróconą do góry do kociołka, nic się nie dzieje. Jak

oszukać ośmiornicę? TFX Kraków

Daj spokój z ośmiornicą, opis jedynie mimochodem o niej przebiega, bo hazardowanie się z ośmiornicą nie jest czynnością konieczną do skończenia gry. Wrzuc podkowę plus pozostałe składniki do kociołka, a zaręczamy, że czar zostanie stworzony.

Jak ustawić książki w komnacie z mędrkami? Jak rozegrać ostatnie starcie z ręką? 4-PEAT

Najpierw nie śpiesząc się ustaw krążki. Lewa i środkowa wnęka posiadają skrytki, musisz więc wszystkie krążki ułożyć kolejno na każdej z nich. Zdobędziesz nowe przedmioty, a potem przyjdzie czas na wmontowanie w tryby mechanizmu koła zębatego oraz kijka.

JETSTRIKE — Amiga

W 10 misji komputer każe mi podać kod. Jaki? Łukasz Mikołajczyk

Wersja nieautoryzowana — potrzebna jest instrukcja.

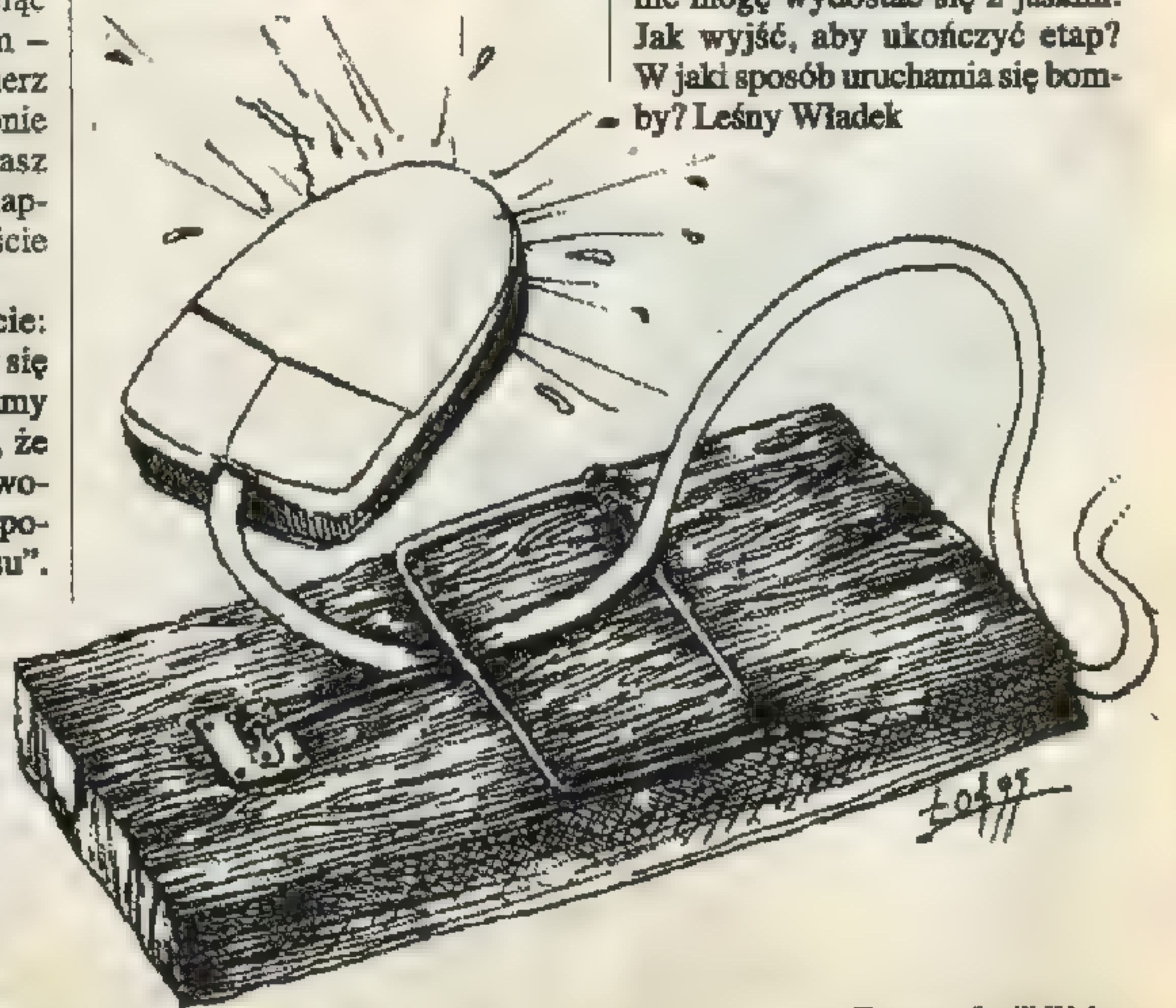
MARPCON — PC

Nie wiem w jaki sposób stawiać pola minowe sonobój aktywne i pasywne? W jednej misji komputer zrzucił z samolotu boje sonarowe. Mimo wielu prób nie udało mi się postawić pola min, ani sonoboi. K. Gutowski

Recepta na stawianie boi sonarowych została już podana w HELP w SS'22. Dodam tylko, że nie każdy samolot czy śmigłowiec może przenosić boje sonarowe (w wersji 1.21 możesz to sprawdzić). O stawianiu min zapomnij.

HOOK — Amiga

W SS'16 napisaliście, że trzeba wziąć udział w próbie strzeleckiej odbywającej się w warsztatach. Gdzie to jest i jak tego dokonać? Kamil Kasperowicz



Warsztaty są na lewo od sali biśiadnej zagubionych chłopców. Aby postrzelać do celu musisz mieć łuk zrobiony z gałęzi znad jeziora i sznurka wyciągniętego z sieci rybackiej. Z gotowym sprzętem idziesz do warsztatu i... strzelasz.

KAJKO I KOKOSZ — Amiga

Jak zdjąć szyszkę z drzewa? W opisie SS'22 napisaliście, że przy wodospadzie trzeba podnieść kamyk, a w dalszej części nie napisaliście już ani słowa o wykorzystaniu go. RAV, Łukasz Pustelnik, doc. Glizda, Kamil Bytner

O Boże! A niby jak można wykorzystać kamyk wiedząc, że posiada się także procę? Może by go tak wystrzelić? Dla ułatwienia powiem, że następuje to po użyciu procy na szyszce.

Jak na wyspie Pani Przyrody przywiązać kłodę? Krzysztof Szpila, Sylwester Suchy

Zerwij lodygę groszku i użyj jej kolejno na kamieniu i kłodzie.

Gdzie można znaleźć orzeszki dla wiewiórki? Krzysztof Cieślak, Sawik

Na polanie przed chatą Jagi. Leżą pod leszczyną.

Gdzie dokładnie trzeba przekopać ziemię toporem, aby ukazało się wejście do tunełu z rycerzami Hegemona? Wojtek Tychy

Jeśli grałeś dokładnie według opisu, to nie powinieneś mieć problemów ze znalezieniem kawałka poruszanej ziemi znajdującego się zaraz za bramą miejską.

W SPRAWIE RĘKAWICY SIŁY. NA RYNKU ZNALAZŁA SIĘ PARTIA ZŁE FUNKCJONUJĄCYCH EGZEMPLARZY GRY. PROSIMY ZWRACAĆ SIĘ DO PRODUCENTA O WYMIANĘ WERSJI NA POPRAWNĄ.

LEANDER — Amiga

W 4 etapie zdobywam łuk, lecz nie mogę wydostać się z jaskini. Jak wyjść, aby ukończyć etap? W jaki sposób uruchamia się bombę? Leśny Wladek

rys. Tomasz „Łoś” Welna



rys. Tomasz „Łoś” Weina

help

Galina radzi zblakany

Posiadasz wersję pokątną, nic się na to nie poradzi.

LITTLE BIG ADVENTURE — PC

W opisie (SS'22) twierdzą, że wartownikowi na wyspie Brundle trzeba okazać „lewą kartę identyfikacyjną”. Co to za karta? Jak ją zdobyć? Artur Poznański, Norbi z Milanówka

„Lewa” znaczy tu po prostu sfałszowana. Na wyspie Fortress króliki twierdzą, że pomogą ci, jeśli rozwalisz centrum teleportacyjne. Na wyspie Tippet zapłać Klonowi za udzielenie informacji na temat planów centrum. Po powrocie na wyspę Pryncypała, dostań się do kwatery FunFrocka (czerwone Klony kasują Meca-Pingwinami) — to ten budynek, gdzie siedzą więźniowie, wcześniej już tu byłeś. Drzwi otwieraj kartami magnetycznymi. Otworzywszy sejf, dowiesz się, że plany posiada królik z wyspy Cytadeli, który kręci się w pobliżu twojego domu i wypytuje o komin. Pogadaj z nim, a otrzymasz potrzebną kartę.

NORTH & SOUTH — PC

Czy można grać na 2 joye? Jeśli tak to w jaki sposób? Przemek K. Tak, w opcjach wyłącz szafę (komputer) i włącz drugiego gracza.

PREMIER MANAGER 3 — Amiga

Nie potrafię ustawić głębokości namysłu, oraz rankingu. Czy mógłbym prosić o opis tej gry? W.K.

Opis gry znalazł się w SS'23 i tam znajdują się potrzebne informacje.

SECRET OF MONKEY ISLAND — PC, Amiga

W SS'20 podaliście, że jednym ze sposobów walki może być rzucanie obelg. Jednak odpowiedzi na nie często u różnych przeciwników nie pokrywają się (przynajmniej w mojej części gry). Tomasz Andrzejewski

Pewnie, że się nie pokrywają. Na początku będziesz ostro dostawał w tyłek, nie znając wszystkich odpowiedzi. Trzeba po prostu walczyć i jeszcze raz walczyć — przecież nic na tym nie tracisz.

Co mam powiedzieć facetowi na wyspie (temu bez rąk), aby podał mi próbę z papugą? P. Walczak

Na pewno nie to, żeby się podrapał za uchem. Rozumiem, że jesteś już w momencie kompletowania załogi. Wybierz pierwszą kwestię, a potem trzecią. Potem korzy-

stając z którejś z opcji, dotknij papugę.

Jak wziąć gotujący się garnek z kuchni, który potrzebny mi jest w cyrku? Jeżeli to nie ten, to gdzie jest ten właściwy? Wojciech Bajorek

Garnek znajduje się na zapleczu hacjendy, tuż przy molo. Nic się w nim nie gotuje, pusty garnek stoi sobie na półce.

Gdzie jest Mistrzini Szpady? Błąkam się po lesie, znalazłem skarb (T-shirt), ale Mistrzini Szpady nie znalazłem. Chaika

Aby dotrzeć do Mistrzini, podążaj przez las następującą drogą (N, N, E, E, E, E, N, W, N, W, N, N, W, W, W, N, W, N). Gdy już raz tam dotrzesz, miejsce zostanie zapamiętanie i na mapie pojawi się nowa lokacja. Jeśli pojawiają się kolejne problemy, koniecznie zainteresuj się SS'20.

Według opisu w SS'20, aby pokonać Mistrzinię Miecza, trzeba nauczyć się wszystkich odzywek piratów. Jednak ona używa własnych, nieznanych zwrotów. Skąd mam się ich nauczyć? Gdy używam ich na piratach zawsze przegrywają. PSEUDOGOBLIN

Niestety jedyny sposób to metoda prób i błędów — właściwe odpowiedzi należy zapamiętać i powtórzyć w następnej walce.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 — Amiga

Skąd mam wziąć w 1 epizodzie linę, aby wykonać pułapkę na szczura w pralni? Anecia, Paweł Danielewicz

Wybierz się łódką na bagna. W chacie więdźmy na stoliku leży kawałek linki.

SETTLERS — Amiga

Do czego służą trzy paski w menu głównym? Co to za człowiek, do czego służy i jak ich produkować? Chodzi mi o tego, który znajduje się w pierwszej kolumnie od lewej, drugi od góry. Tomasz Wechmann

Trzy paski oznaczają: niebieski — zapasy jakie posiadasz początkowo w zamku, zielony — inteligencję (oczywiście dotyczy tylko graczy sterowanych przez komputer) oraz czerwony — szybkość rozmnażania się twoich poddanych. Człowiek w niebieskiej czapce jest przewoźnikiem. Jeśli ustanowisz szlak prowadzący przez jezioro (poprzez ustawienie dwóch chorągiewek na jego brzegach i „zbudowanie” drogi pomiędzy nimi), weźmie on łódkę i będzie przewoził towary i pasażerów z jednego brzegu na drugi.

Co trzeba zrobić, aby zniszczyć obiekt nieprzyjaciela? Dr. Alban

Jedyny sposób to zdobycie wartowni znajdującej się w pobliżu budynku.

Gdy gram na jednego gracza to gra się zawiesza. Jak grać na: MI-SJA 17 Marcin Religa-Cage

Jeśli gra się zawiesza to możesz mieć za mało pamięci lub wadliwą wersję gry. Cel gry na każdym poziomie to zniszczenie przeciwników. Można to osiągnąć na dwa sposoby. Pierwszy to stworzenie potęgi gospodarczej i stopniowe niszczenie najważniejszych budowli (kopalnie rud żelaza i węgla, kuźnia, zbrojownia...). Pozbawiony możliwości zaciągania nowych rycerzy przeciwnik w końcu podda się. Drugi to ciągle atakowanie przeciwnika w różnych punktach — wojna na wyniszczenie. Zdobywanie istotnych strategicznie wartowni, np. w centrum terenów sąsiada obok jedynej farmy, kopalni itp. Nawet jeśli stracimy wartownię (lub sami ją spalimy) to przeciwnik musi odbudować spalone budowle. Przegrywa ten komu pierwszemu skończą się surowce.

Czy istnieją do tej gry jakieś plansze, a jeśli tak, to jak się do nich dostać (oczywiście po unicestwieniu wszystkich wrogów na planszy pierwszej)? Mr. Jojo

Po ukończeniu pierwszej planszy otrzymujesz hasło do kolejnej, rozgrywanej na losowej mapie i z nowymi przeciwnikami.

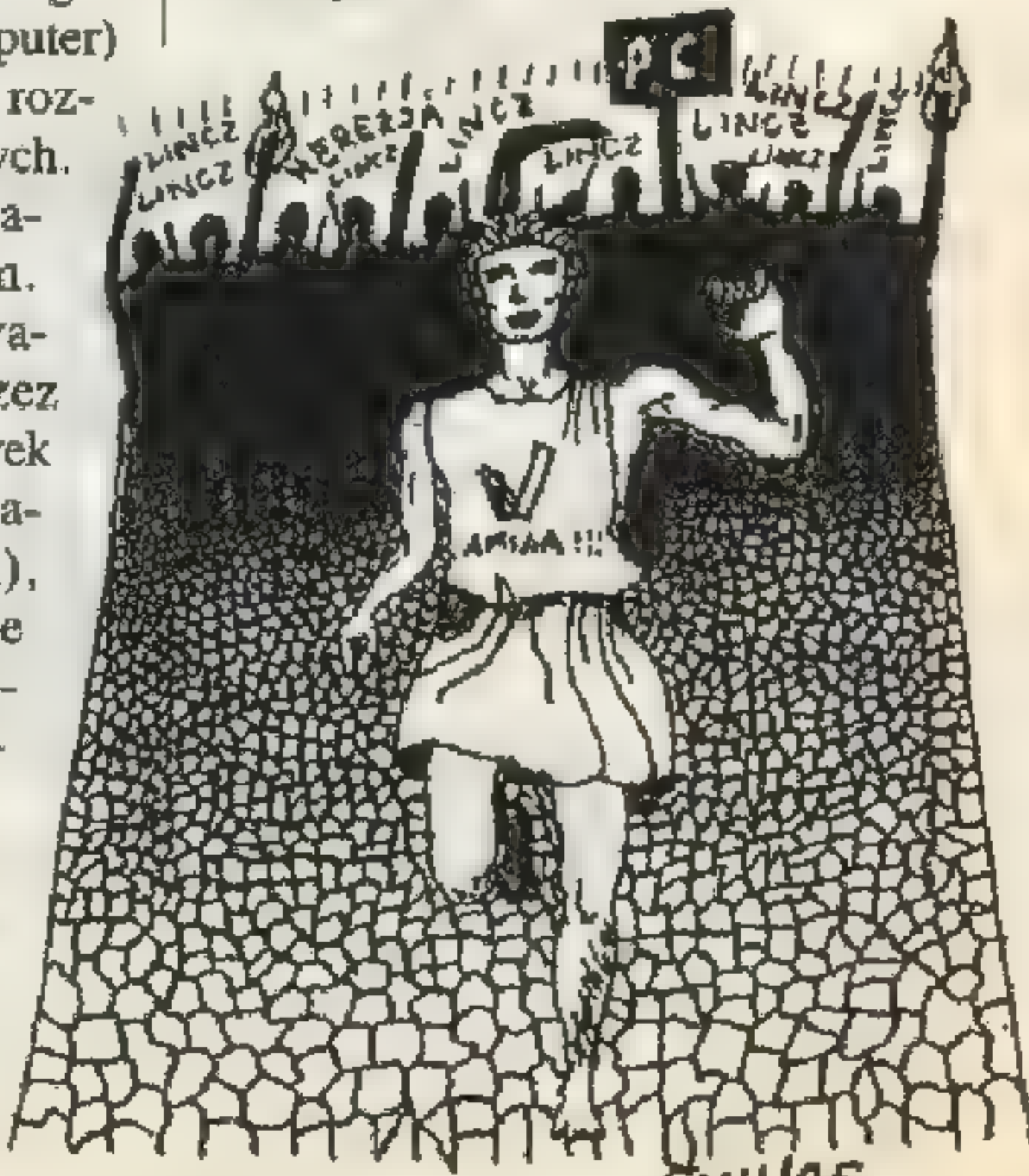
Co zrobić, kiedy skończy mi się drzewo w zamku?

Zanim tak się stanie musisz zbudować chatkę drwala oraz leśnika, a także tartak. Jeśli nie postawisz chatki leśnika, to wkrótce drzewa w okolicy zostaną wyrębane i drwal będzie musiał coraz dalej chodzić do pracy. Jeśli potrzebujesz dużo drewna zbuduj kilka chatek drwali i leśników, jeden tartak w zupełności wystarczy.

Słyszałem, że da się przekupić żołnierzy przeciwnika. Jak to się robi? Proszę o podanie szczegółowo jakie czynności się wykonuje? Dariusz Dobrzański

Mówią, że faceci są gorszymi plotkarzami od kobiet... Nie da się przekupić żołnierzy.

Dlaczego gra działała przy 1 MB RAM, a za-



EMU'95

Discomp

ATARI JAGUAR
GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
SONY PLAYSTATION
PC CD ROM

CD Projekt
DYSTRYBUTOR

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
D.H. "KAMIONEK" 1 p.
UL. KINOWA 19
WARSZAWA

BIURO HANDLOWE
I SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
UL. SADY ŻOLIBORSKIE 13A
01-772 WARSZAWA

TEL. 02 6690032 FAX. 022 245366

wiesz się gdy rozszerzyłem pa-
mięć do 2,5? Robert Górski

* Radzę sprawdzenie rozszerzenie
(techniczne).

SIM CITY 2000 — PC

W raportach o problemach mia-
sta często pokazuje się informacja
o zanieczyszczeniach. Co zrobić,
aby je zmniejszyć? Wuzel i Kogut
z Łodzi

Buduj bardziej ekologicznie, np:
elektrownie. Zastąp gazową czy
węglową wiatrakami albo turbi-
nami wodnymi.

SIMON THE SORCERER — PC

Jak i za pomocą jakich przed-
miotów wziąć bryłę wosku z ula
w zachodniej części wioski? Skąd
wziąć wiadro, którym przyniosę
wodę siedzącemu pod drzewem
człowiekowi? Beny

Za pomocą dymu i siatki na
twarz, które znajdziesz w domku
z piernika. Skorzystaj z nich na sto-
jącym na zewnątrz ulu. Wiadro
znajdziesz w studni przy domu
wiedźmy. Wystarczy chwycić za
korpę i wywindować je na górę.

STAR TREK — Amiga 500

Czy istnieje wersja na A500? Je-
śli tak to na ilu dyskach? Łukasz
„Kraku” Krakowiak

Niestety, wersja dla Amigi dzia-
ła jedynie po zainstalowaniu na
twardym dysku.

SUPREMACY — C-64

W czasie gry dostają różne wiado-
mości np. „złapaliśmy szpiega...
wyprodukowaliśmy nową roślinę...”
— jak to użyć i do czego? Czy wszyst-
kie moje statki, które wylądują na
planecie od razu robią to do czego są
przeznaczone? Jeśli tak, to jak je
uruchomić? Krzysztof Dolhan

W odparciu ataków wroga po-
winno pomóc rozmieszczenie od-
działów na zewnętrznych planetach.
Czasami (zwłaszcza na pierwszym
poziomie), może okazać się, że bar-
dziej opłaca się utracić kilka planet,
byle nie rozpraszać swoich sił.

Podczas jednego etapu możesz
podbijać jedynie jeden układ. Na
następnych poziomach rośnie ilość
planet do zagarnięcia. To wszyst-
ko. Wiadomości te „wykorzystują
się same”, np. komunikat o wynal-
czeniu nowej rośliny” oznacza,
że zwiększy się produkcja żywno-
ści w każdej z fabryk - będziesz
mógł utrzymać na tej planecie
większą populację.

Statki kosmiczne trzeba obsłu-
giwać samemu — wyladowywać to-
wary, ludzi, żołnierzy, uaktywniać
fabryki itp.

SYSTEM SHOCK — PC

Jaki jest kod zabezpieczający re-
aktor na poziomie „R”? Anonim

Kod musisz skompletować bie-
gając po wszystkich dotychczas
zwiedzanych poziomach. Na każ-

dym z nich znajduje się ekran z cy-
frą. Zapisując je otrzymasz sześciocy-
frowy kod, który uruchamia re-
aktor.

TEENAGENT — PC

Jak wyciągnąć kapitana z becz-
ki w 3 teście? Duck, Toto

Włożyć palec do dziury
w beczce.

Co należy rzucić dzieciakowi
przy domku w wiosce, by odwró-
cić jego uwagę i obniżyć koszt?
W SS'24 napisaliście: jakiś bajer.
Co to oznacza? GK User

Wyjmij klucz francuski z бага-
żnika stojącego tu samochodu i ko-
rzystając z niego opuść kosz. „Rzu-
cić bajer” odnosi się do gadki, ja-
ką automatycznie przeprowadzisz
z pętkiem.

Jestem w Rezydencji na 1 pię-
trze. Wiem, że na regale jest fał-
szywa książka, ale nie mogę jej
znaleźć. Cienki Bolek

Książka jest mała, więc musisz
delikatnie pracując myszą wyszpe-
rać ją wśród innych książek na środ-
kowym regale.

Jak zdobyć jabłko, które mam
wymienić u jeża na szyszkę? Lord
„Death”

Jeż zadowolony się nawet plastiko-
wym jabłkiem, a otrzymasz je od
babci robiącej na drutach, jeśli bę-
dziesz potrafił wywołać ją z domu.

THEME PARK — Amiga

Co robić po wciśnięciu opcji
sprzedawania parku? Trzeba go li-
cytować, czy co? Hemlok

Licytacja polega na podbijaniu ce-
ny, wystawiając park na sprzedaż do-
staniesz najwyższą cenę, czekaj więc
około 30 sekund na najlepszą cenę.

Proszę o wyjaśnienie do czego
służą policjanci w tej grze? Tomek
Kuzemko

Podobno gdy wchodzi chuliga-
ni i odwalają demolkę, policjant
będzie interweniował.

Jak grać na giełdzie? Gdy do niej
wchodzę nie mogę nic zrobić. Kej
Dżej

Przełącz na bussines level
w opcjach menu.

UFO — Amiga, PC

Czy na Amidze jest możliwość
lądowania w miejscu Ufoków?
W trakcie lądowania otrzymuję in-
formację, że nie mam ekwipunku.
Co trzeba wziąć oprócz pistoletu i pi-
stol-chipa? Mic Wel

Lądowanie w miejscu rozbicia
się UFO to podstawa gry. Żeby te-
go dokonać, musisz wysłać w to
miejsce statek transportowy z de-
santem. Na statek musisz załado-
wać (opcja EQUIP CRAFT) żoł-
nierzy i uzbrojenie — nie wystar-
czy posiadać je w bazie.

Do czego służą: electro flare,
medi kit, motion scanner, stun rod,
poximity grenade, laser defen-
se? Czy można jakoś zamknąć
klapę od skayranger, bo ufoki

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa

PRACUJEMY PON/PIĄTEK

tel. (0-22) 620-20-44 w. 450

w godzinach

ZAPRASZAMY OD 9 października

10.00 - 18.00

Jeżeli **CHCESZ** mieć **DOBRY I SZYBKI KOMPUTER** lub już go **MASZ** i stwier-
dzasz, że jest **ZA WOLNY**, a **NIE MASZ PIENIĘDZY** na jego rozbudowę — wy-
mianę **ZADZWOŃ** do nas. **POMOŻEMY** Tobie **POZBYĆ** się tego **KŁOPOTU**
Przyjmujemy w rozliczeniu **TWÓJ UŻYWANY KOMPUTER!!!**

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX,
Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.

a łączną wartość przyjmujemy jako pierwszą wpłatę gotówkową

Nasza firma prowadzi **sprzedaż komputerów „NA RATY”**

Dla mieszkańców województw: warszawskiego, ciechanowskiego, ostrołę-
ckiego, siedleckiego, radomskiego i skierniewickiego.

Dostarczamy sprzęt PC do każdego miejsca w Polsce na nasz koszt.

— Bank udzieli Tobie kredytu **BEZ ŻYRANTÓW**.

— **JEDYNE** wymaganie to pierwsza wpłata **minimum 10%** wartości sprzętu.

— oraz **jednorazowa opłata manipulacyjna dla banku w wysokości 8.88%** od
zaciągniętego przez Ciebie **KREDYTU**.

OPTIMUS 24 miesiące gwarancji!!!

OPTIMUS 5P60 z procesorem PENTIUM 60

Oryginalna płyta główna i procesor **PENTIUM 60** MHz firmy **INTEL**, **8 MB** RAM
max **128 MB**, cache **256 kb**, magistrala **PCI**, flopp **3,5" 1.44 MB**, Obudowa **MdT**,
Wymienny twardy dysk **528 MB**, klawiatura **101** klawiszy, karta grafiki **SVGA**
1 MB **PCI**, sterownik **FDD/HDD IDE I/O**, Sloty **7 ISA 3 PCI**, monitor **14" LR**,
oprogramowanie: „Pierwszy Krok” - program edukacyjny, **OPTI.EE** - program
konfiguracyjny, podręcznik użytkownika w języku polskim.

Cena tylko 4.299,- zł z VAT-em!!!

ZA DARMO CD-ROM 2xSPEED, MYSZ, DOS 6.22,

WINDOWS 3.11 PL, WORKS 3.0 PL

lub 216,- zł na 24 miesięczne raty

BELL 486 DX 4/100 AMD

PCI — płyta, **256 kb** cache, **4 MB** RAM, **3,5 FDD 1.44**, **IDE KONTROLER**,
KLAWIATURA, **KARTA GRAFICZNA SVGA 1 MB** **PCI** **HARD DYSK 540 MB**,
OBUDOWA MINI TOWER

tylko 1999,- zł (cena z VAT-em)

MONITOR	MONO 14"	319,-
	KOLOR 14" LR	799,-
	KOLOR 14" LR NI	889,-
Dodatkowe 4 MB RAM		449,-
Karta dźwiękowa 16-bit Stereo		349,-
Drukarka 9-igłowa STAR		449,-

AMIGA	1200	1490,-	Na raty już od od	75,- zł	miesięcznie
AMIGA	600	780,-	Na raty już od od	60,- zł	miesięcznie
AMIGA	500	650,-	Na raty już od od	58,- zł	miesięcznie
AMIGA CD32		580,-	Na raty już od od	51,- zł	miesięcznie

Posiadamy też Amigi z już zamontowanym Twardym Dyskiem: 40, 60, 70, 270,
420, 540 MB. 12 miesięcy gwarancji.

	BELL	OPTIMUS 5P60	OPTIMUS 5P75
PROCESOR PENTIUM	AMD 4/100 PCI	60 MHz	75 MHz
HDD	528 MB	528 MB	850 MB
CD-ROM	—	2xspeed	2xspeed
MONITOR	14" kolor LR	14" kolor LR	14" kolor LR
CENA	2 798,-	4 299,-	5 099,-
Wpłata i opłata manipulacyjna	min 504,-	min. 774,-	min. 918,-
RAZEM:			
KREDYT	2518,-	3 868,-	4 589,-
Średnia rata miesięczna*	141,-	216,-	257,-

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz
odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

help

Galina radzi zblakany

tam wlażą i wrzucają granaty. Anonim

Electro Flare służy do oświetlenia terenu (w nocy), wystarczy tylko rzucić. Medi Kit jest automatyczną apteczką służącą do leczenia ran, budzenia nieprzytomnych i podnoszenia morale (specjalnym drugiem). Motion Scanner to urządzenie wykrywające ruch. Stun Rod – prymitywny paralizator do ogłuszania obcych. Proximity Grenade – granat-pułapka, reagujący na ruch. Laser Defence służy do obrony bazy przed atakiem (jest tak słaby, że wybuduj pięć-sześć albo wcale). Kłapa powinna zamknąć się sama po zakończeniu tury, jednak każda postać (Ufoek też) zawsze może ją otworzyć i wrzucić prezent. Trzeba tak walczyć by do tego nie dopuścić.

Co się dzieje z zestrzelonymi ufoczkami statkami, do których nie wysłałem swoich żołnierzy na „wyprawę”? Po kilku dniach krzyżyk widoczny na mapie jako tzw. rozbity statek znika. P. Mikołajczyk

Obcy są ewakuowani z miejsca upadku przez własnych agentów w danym kraju (zasilają siatkę agenturalną). Jeśli zestrzelisz dużo statków nad jednym krajem i nie

wyślesz tam desantu, to możesz się niemile rozczarować, gdy to państwo wycofa się z X-COMu.

Jak wybudować laboratorium psychotroniczne? Do czego służy psi amp? Jacek Głowacz

Aby wybudować laboratorium musisz je najpierw wynaleźć. Psi Amp służy do walki mentalnej. Możesz z jego pomocą opanowywać ciała obcych lub powodować u nich panikę. Psi Amp może być obsługiwany tylko przez żołnierzy przeszkolonych w laboratorium psychotronicznym.

Jak posłużyć się stun-rod'em? Gdy strzelam w UFO-ludka, on staje nieruchomo przez jedną turę, a później porusza się jak wcześniej. Proszę o dokładne wyjaśnienie. Ufo-ludek

Musisz ogłuszać Obcego aż do skutku, czyli tyle razy by ten przewrócił się na ziemię. Stun-rod może być użyty tylko wtedy gdy Obcy stoi na sąsiednim polu, nie da się z niego strzelać na odległość.

Niedawno bawiłem się w SAVEGAME'ach. Tak grzebałem, że w końcu znalazłem się na Marsie. Teraz gdy zaczynam tę grę od początku (bez oszustw) i ląduję na Ziemi, aby dobić rozbitą statek i jego załogę, nagle wczytuje mi się Mars, a gdy przegram tę walkę, gra się kończy tak jakby ufoki rozwalły całą ziemię. Zmazałem wszystkie SAVEGAME'y, ale to nic nie pomogło. PEEJAY

Jeśli skasowałeś wszystkie SG i rozpoczęcie gry od nowa nic nie

daje, to jedynym wyjściem jest skasowanie gry i zainstalowanie jej od początku. A na przyszłość rób kopie plików, które zmieniasz.

Proszę o podanie kodów. MISIO

Kodów zabezpieczających nie podajemy, a innych w tej grze nie ma.

UFO 2 (X-COM) — PC

Ile jest punktów komunikacji obcych? Czy gra się kończy w momencie utraty wszystkich sponsorów? Dlaczego sponsorzy rezygnują z finansowania X-COM, jeżeli mam zawsze kilka tysięcy punktów i niszczę wszystkie statki z misją infiltracyjną, zanim dojdą do wyznaczonego obszaru? Carlos Blanka

Punktów komunikacji obcych jest tyle ile pozwolisz im założyć. Gra kończy się nawet wcześniej niż w momencie utraty wszystkich sponsorów: wystarczy mieć spory debet na koncie, lub słabe wyniki – wówczas zapada decyzja o rozwiązaniu X-Com.

W opisie podaliście, że tajemnicę broni M.C. kryje TASOTH SQUAD LEADER. Mimo, że mam już M.C. – LAB, to po przebadaniu go nadal tej broni nie mam. Przebadałem już chyba każdy rodzaj każdej rasy ufoków, a nadal nie mam wszystkich części do budowania nowych statków. Co robić? GURU

Badaj dalej – ścieżka badań jest pokręcona i nie da się tak jak w UFO przeskakiwać pewnych eta-

pów badań, nawet jeśli wydają się zbędne.

Gram już sporo czasu, lecz nie mogę jej ukończyć. Powiedźcie, co trzeba zrobić, aby odkryć najlepszy ze statków – LEVIATHAN? Jak i od kogo wydusić informację o mieście UFO'li („T'LETH THE ALIEN'S CITY”). Jacek „Boss”

Podaliśmy te informacje w opisie w SS'25 (czerwiec 1995).

UNDER A KILLING MOON — PC

Nie mogę przejść momentu, gdy mam pójść do sklepu Rusty'ego i w jednym z pudełek znaleźć lalkę clowna. Akcja dzieje się pod koniec pierwszego dnia. Grzegorz Tybulczyk

Tak jest – niektóre przedmioty jest dość trudno odkryć, gdyż trzeba korzystać z niekonwencjonalnych kątów widzenia. Posługując się kursorami, stań nad pudełkiem i pochyl głowę.

UNIVERSE — PC

W jaki sposób podrzucać lusterko laserem po uprzednim podejściu do drzwi? Paweł Maliszewski

Lusterko należy rzucić w stronę drzwi strzeżonych przez lasery.

Mam problem w samochodzie. Niby wkładam kartę magnetyczną (zgodnie z opisem w SS'19, ale gdzie wpisać tę sekwencję? Koko

Na ekranie obok.

Napisałeś, że przy dwóch dużych robotach należy złączyć baterię z czymś tam. Tymczasem po



P. S. POMYSŁ HITLERA NIE UDAR SIĘ GDYŻ RUSCY DOSZLI DO BERLINA, A ANGLICY WYMYŚLIŁI MONTHY PYTHONA, CO OKAZAŁO SIĘ ANTIDOTUM NA „TAJNĄ BRON” HITLERA

END THE

All rights reserved PAWEŁ JANCAŁEK © 1995. ZNANY POD XYFKAMI: W SB JAKO JOHNY CIUBAK ®, W CIA JAKO CEZARY ®

daniu opcji COMBINE palec wskazuje dół. Co robić? Rybka

Nie z „czymś tam”, a z CLOAKING DEVICE, ta kombinacja musi się udać na 300%. Skutkiem będzie niewidzialność. Może robisz to w złym miejscu. Co?

Co trzeba zrobić, aby kupić SYNTHETIC CARUIE i gdzie można je dostać? Adam Stepień

Kartę ID musisz wsadzić do automatu z żywnością na prawo od knajpy na KALEEV WAY.

Napisaliście, że po wejściu w atmosferę planety Balkomois 7 trzeba wybrać bezpieczny sektor do lądowania, lecz gdy włączę opcję szukania odpowiedniego sektora, nie mogę go znaleźć. Pomóżcie! Karol Gębarowski

Napisane jest wybrać, a nie powierzyć zadanie komputerowi. Wybór należy więc do ciebie.

ULTIMA 8: PAGAN — PC

Chodzi mi o moment, w którym (po wcześniejszym umówieniu się) mam porozmawiać ze służącą Modrei — Araminą. Napisaliście, że po szczerzej gadce mam dostać od niej klucz. Co to znaczy po szczerzej gadce? Łukasz z Bierunia

Oczywiście najpierw musisz mieć zaliczoną rozmowę z Vividosem, który bąknie o rytualnym sztylcie. Z Araminą musisz rozmawiać w jej domu (o porze dnia Bloodwatch), a nie w pałacu. Jeśli o porze Bloodwatch zastaniesz ją w domu, bez kłopotu wybierzesz właściwy dialog.

WEEN THE PROPHECY — Amiga

W przejściu tej gry posługuję się waszym opisem z SS'17. Dochodzę do momentu, gdy muszę podważyć kotarę, aby dostać jeżyny. Znalazłem dziurę, lecz nie mogę znaleźć puszczela, a ten z poprzedniego etapu rozsypuje się po wlaniu oliwy do czaszki. Nie wiem gdzie znaleźć drugi. Jurek Sobczyk

Rasowy przygodówkowiec po wejściu do nowej planszy zawsze myszkuje kursorem po całej scenarii. Gdy natrafisz na czaszkę, strąć ją i podnieść potrzebny puszczel, który leży przy posagu.

WINGS OF FURY — Amiga

Jak się ląduje na statku? Dariusz Dobrzański

Na statku ląduje się lecąc od prawej strony, podchodzisz trzymając FIRE.

WING COMMANDER — Amiga 500

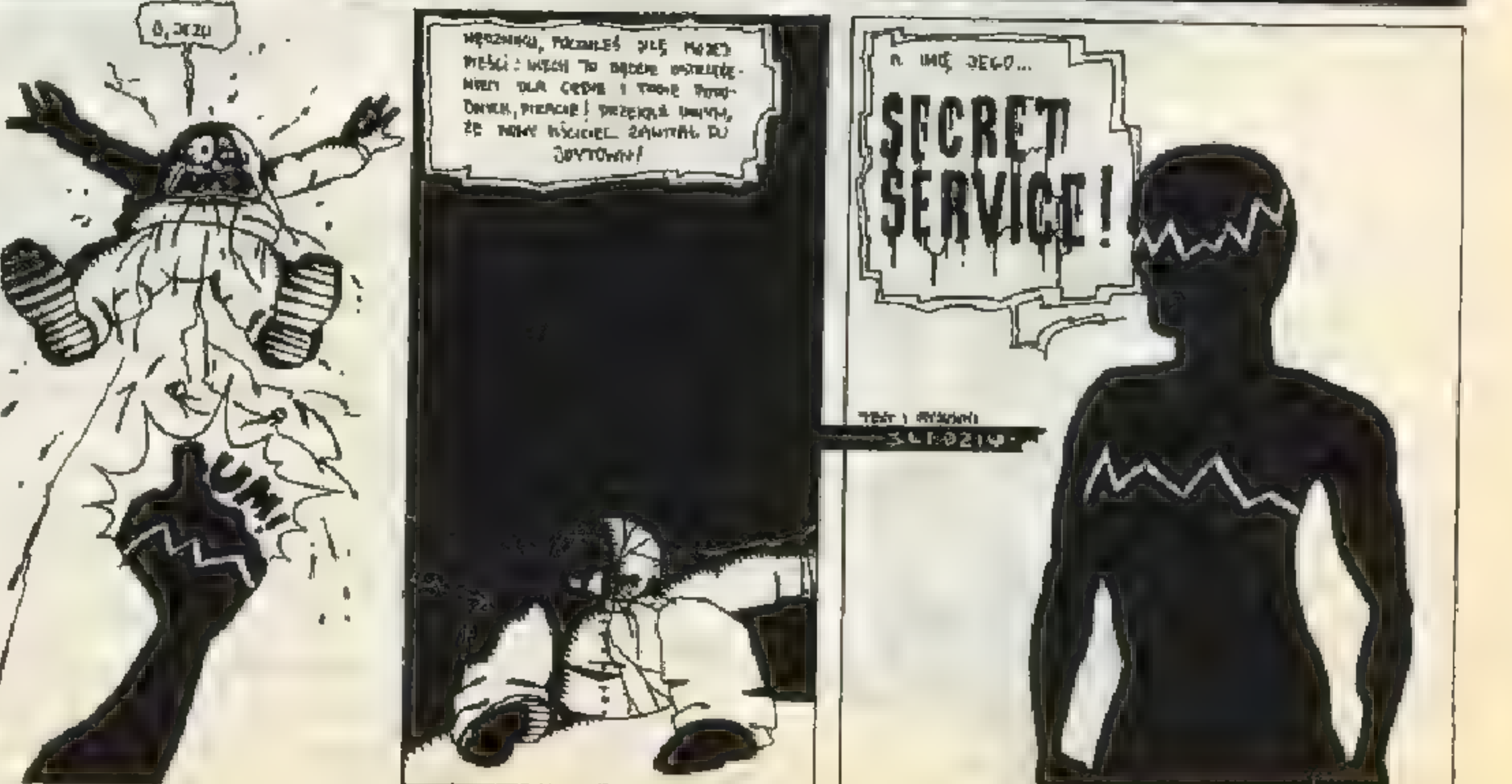
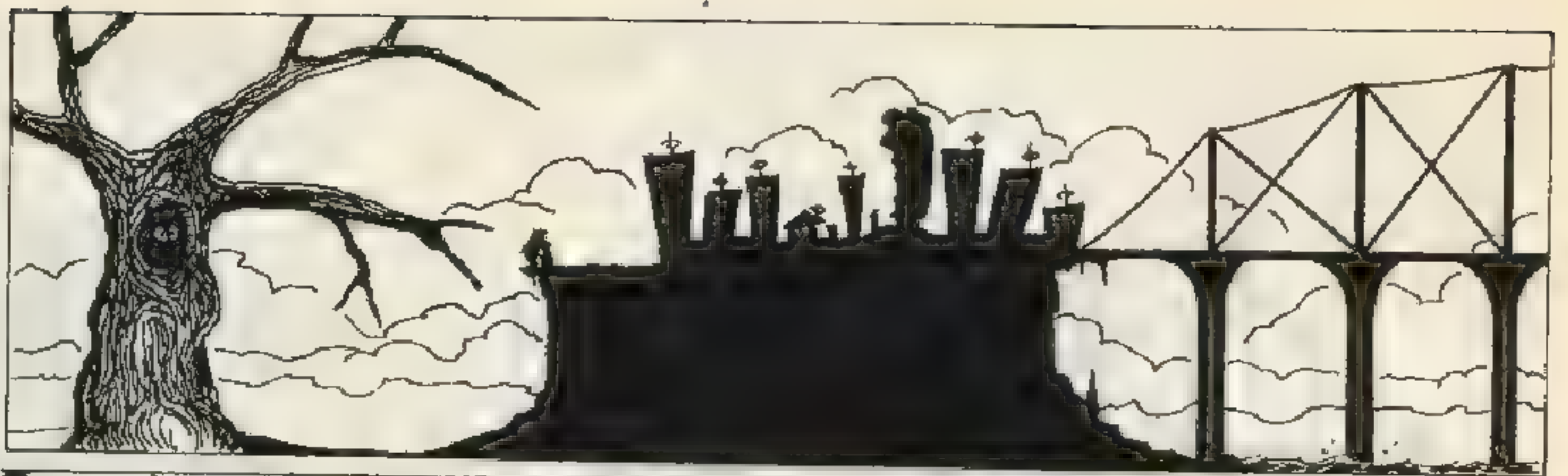
Czy moglibyście podać opis klawiatury oraz dokładny opis opcji klawisza „C”?

W jaki sposób zapisać stan gry? Artur
Z klawiszologią odsyłamy do instrukcji. Stan gry zapisuje się w sypialni pilotów, kliknij na głowie pilota w celu zapisania stanu gry. Gdy klikniesz na nogi, to znaczy to LOAD GAME.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH — PC

Jak zabezpieczyć orzech przed zsuwaniem się z krzyża, na który ma spaść meteor? Skąd wziąć sztuczną szczękę potrzebną do zdjęcia? Bartek S.

Orzech zabezpieczysz maczając go w smole. Służącą jako sztuczna szczękę kukurydzę znajdziesz na polu bitwy w przeszłości. Kolejne twoje wątpliwości rozproszy dokładny opis z SS'25.





Przecieki wracają!!!

Jak obiecaliśmy w poprzednim numerze, Przecieki znów staną się forum dyskusyjnym z czytelnikami, tzn. wy piszecie, a my czasem odpowiadamy. Dlaczego ich nie było – ano dlatego, że nie było miejsca, a teraz jest.

Po pierwsze...

Wielu z was zapomniało, że redakcja nie jest firmą wysyłkową gier, opisów, kodów, adresów i innych rzeczy, tylko zajmuje się wydawaniem pisma (które kochacie).

Po drugie...

„Nie jesteśmy w stanie odpisywać na listy (niezależnie jak dramatycznie podpisane).

Po trzecie...

Nie jesteśmy w stanie brać udziału we wszystkich waszych problemach sprzętowych (np. mam PC 286, a chciałbym mieć Pentium. odpowiedzcie dlaczego jest lepsze, bo kolega chce mi sprzedać DX33 bez dysku, a ja chcę CD-ROM więc nie wiem co zrobić i dlaczego gry się wieszają gdy pada deszcz – to dość typowy bełkot).

Po czwarte...

Nie jesteśmy bazą danych wszystkich firm gierkowych w Polsce i nie wiemy co kto w danym momencie ma na półce (np. gdzie mogę kupić... w wersji na kasetę lub czy w Polsce

można dostać i za ile...). Staramy się podawać w KGB najaktualniejsze cenniki i tam należy szukać informacji lub dzwonić bezpośrednio do dystrybutorów konkretnych firm (np. Microprose – IPS, Ocean – Mirage, Interplay – CD Projekt itd.).

Po piąte...

Nie podejmujemy się odpowiedzialności w sprawach doradztwa gdzie co kupić (np. chcę kupić monitor firmy... ale na giełdzie jest taniej).

Po szóste...

Numery archiwalne i prenumeratę wysyłamy tylko na warunkach podanych na stronie 59 w KGB. Nie wysyłamy numerów za zaliczeniem pocztowym.

Po siódme...

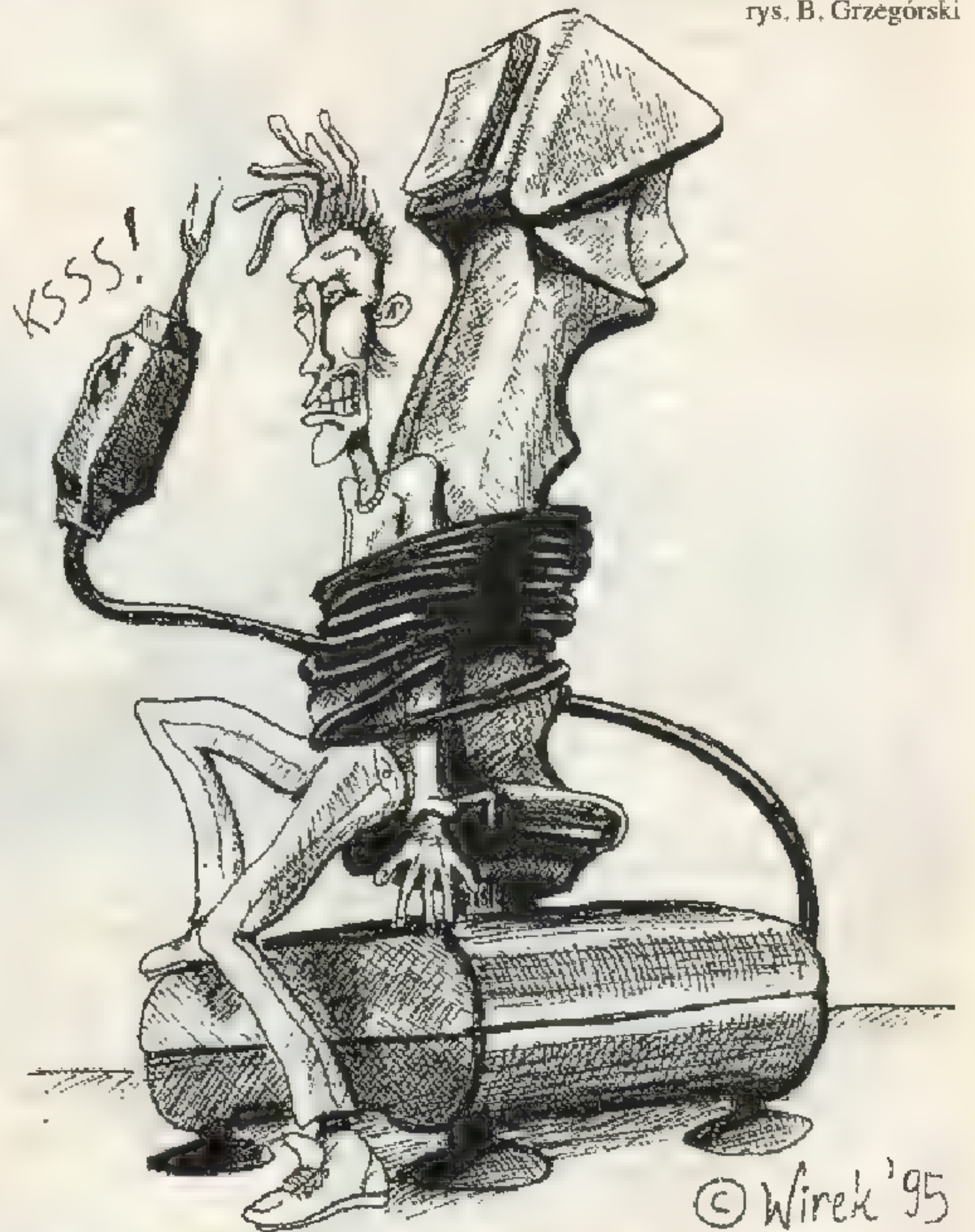
Nie prowadzimy handlu wymiennego z czytelnikami (dotyczy to szczególnie opisów gier).

Po ósme...

Na wiele pytań, które zadajecie, odpowiedzi były już kiedyś udzielone na naszych łamach. Nie sposób ciągle wracać do tych samych kwestii. Zalecałbym więcej uwagi przy lekturze i okresowe przeglądanie starych numerów.

Po dziewiąte...

Wybaczcie, że tak marudzę, ale zebrało się.



© Wirek '95

W przyszłym miesiącu będzie więcej pytań z listów.

Pegaz Ass

Kiedy wyjdzie Mortal Kombat 3 na Amigę? Mumin

Zgodnie z tym co wiemy, to nigdy. Nikt w firmie Acclaim nie chciał podjąć tego tematu w rozmowach z nami.

Co oznacza w klepsydrze pod opisami znaczek krzyżyka lub telefonu zamiast ceny? Szymon z Poznania

Krzyżyk oznacza brak ceny (np. gra nie jest jeszcze dostępna w Polsce albo nie wiemy ile kosztuje), telefon oznacza zwykle, że gra będzie wkrótce wydana ale dystrybutor nie zdążył jeszcze jej wycenić i wtedy należy dzwonić do dystry-

butora (telefony dystrybutorów znajdują się w ich reklamach i dzwonienie do nas nie tej kwestii nie ma sensu).

Czy można Amigę 600 przerobić na Amigę 1200? Florian FLOREK Małach

Można, dotyczy to również modelu 500. Należy stary sprzedać i kupić nowy.

Od pewnego czasu mam zamiar przysłać do was opis gry, czy mam przysłać dyskietkę z grą? Adam Gluszek, Łukasz Latacz

Wybaczcie chłopaki, ale szansa na publikację jest niewielka. Mamy po prostu pod dostatkiem własnych materiałów. Co innego konkursy, wtedy konkretnie zamawiamy u czytelników jakiś tekst i czekamy kto przyśle najlepszy.

Trzynastego października w piątek!!!

13 października 1995 r. CD Projekt – Gład KomanDo firma znana na rynku ze swej wielkiej szybkości operacyjnej, przebiegłości i szczerego serca otworzyła swój pierwszy sklep firmowy w Warszawie przy ul. Indyjskiej 25a. Nie sposób nie trafić – wielkie szyldy widoczne w nocy i w dzień widać już z trasy Łazienkowskiej. Tyle części oficjalnej...

...a nieoficjalnie, następnego dnia, kierownictwo odpaliło taką balangę w branżową White Pub'ie, że UGH!

Byli wszyscy liczący się i sporo pomniejszych. Atmosfery nie oddadzą żadne słowa, niech więc przemówią liczby – padło ponad 5 BE-

CZEK = ponad 500 litrów samego piwa!!! Lepszej rekomendacji nie trzeba, tym bardziej, że była to pierwsza tego typu impreza w naszej ukochanej branży.

Płyn szczęśliwie po morzach i oceanach, CD, głosząc imię polskiego stoczniewca!



GREGU '95

Aloha! Internet!

FROM: secserv@polbox.com.pl
TO: All

Cześć!

Lawina ruszyła. Do 16 października, czyli niecałe dwa tygodnie od pojawienia się numeru w kioskach, otrzymaliśmy około 50 listów. Dużo to i mało. Przy naszym monstrualnym nakładzie mogliśmy się spodziewać większego odzewu. Z drugiej strony zarówno Internet w Polsce, jak i nasza

w nim obecność to zjawiska tak świeże, że mimo wszystko tak szereki odzew jest czymś niezwykłym.

Jak dotąd udało mi się odpisać na wszystkie listy, choć już wiem że nie wszystkie dotarły do adresatów. Chwilowo najbardziej pokrzywdzeni są uczestnicy FIDO (ale wasze listy doszły). Pozdrowienia dla Wojtka (wbw@...) – byłeś pierwszy!!!

Jeśli chodzi o tematy: jak na razie przełamujemy pierwsze lody, choć zaczynają się pojawiać już sprawy bardziej konkretne: tipsy, pytania dotyczące gier i sprzętu, nawet propozycje dotyczące Cover Disku. Ponieważ nie wszyscy są pewni o czym mogą pisać, odpowiadam: o wszystkim. Szczególnie jednak, chcielibyśmy poznać wasze zdanie na temat: jakich innych form uczestnictwa w sieci Internet oczekujecie od nas. To co pisaliśmy miesiąc temu o WWW i listach dyskusyjnych to nie są sprawy przesądzone – tylko od was zależy czy się na nie zdecydujemy.

Wspomnieliśmy też o Internecie dla Szkół, a okazuje się, że nie jest to jedyna inicjatywa tego typu: niektóre szkoły posiadają połączenia internetowe dzięki własnemu wysiłkowi. Takie informacje doszły nas na razie o ZSE w Bydgoszczy. Może stworzylibyśmy listę szkół z dostępem do Internetu? Może specjalną listę dyskusyjną – redakcja czeka na odzew od zainteresowanych, na razie wszystkie możliwości stoją przed nami otworem. Piszcie więc – nie potrzeba koperty ani znaczka!

Witla Krugloj



Super

S U P E R Y

Ja wiem, ja wiem, to jeszcze nie pora... ale gdy przychodzi pora, to zwykle jest już za późno. Na co? Na naciąganie starostów rodzin i innych sponsorów na prezenty. Ten rok zapowiada się ciekawiej od poprzedniego w tym względzie, więc potrzebne jest dobre planowanie; już od dziś zaczniemy rozkładać siły (portfela starych) na zamiary.

A teraz z innej parafii. Do wszystkich cieciców i leszczy męczących o odpisy na listy (bo nie wierzą albo wierzą, że ktoś to czyta) – nie ma mowy o odpisywaniu do wszystkich, nie mam kiedy, albo będę odpisywał na głupoty, albo robił kolejny numer SS'a – wybór należy do was. Co do czytania, to czytam absolutnie wszystkie wypociny.

Z jeszcze innej parafii. Przypominam o odezwie w sprawie przysyłania głupot wypisywanych w prasie, które zwykły świadczyć o 100% niekompetencji piszących.

Upomnienie z diecezji – staram się być cierpliwy widząc, co za tęgie mózgi czasem do nas piszą, ale przepraszam, jeżeli dostaje co tydzień stos listów z zaadresowaną kopertą zwrotną z prośbami o katalogi gier to powiem tyle, że trzeba być Super-Ciecikiem i MegaKołkiem żeby nie zauważyć, że to nie my wysyłamy katalogi, tylko firmy ogłaszające się w piśmie. To i tak jakbym rzucał grochem o ścianę, bo w tym tygodniu znów pewnie komuś się coś pochrzani i będzie się na nas wściekał, że czegoś nie dostał.

Poza wszystkim pozdrawiam(y) wszystkie nieliczne dziewczyny, które do nas pisują!

Wasz kochający Pegaz Ass

– bełkoty – tym razem cytat z polskiej wersji Playboya, będzie z pamięci, bo egzemplarz gdzieś zginął: „Na pokładzie sondy kosmicznej jest komputer mogący pomieścić w swej pamięci 40 bitów (czyli 500 bajtów)”. Tak tak, drodzy

moi, byt określa światomość, a każdy byt to jeden odbyt;

– początki – 'Bry, bando pozeraczy joysticków, hiewieścich serc i kiszanej kapusty; Bracia i siostry; Czołem... muru nie przebijaj; Moje serdeczne uszami ruszanie dla redakcji; Piszę do was kolejny bezsensowny list; Piszę do was bo jechać mi się nie chce; Piszę ponieważ doszedłem do wniosku, że nawiązanie kontaktu z wami może wpłynąć na moją inteligencję; Szanowna redakcjo kochana przez nas i nierozumiana przez naszych rodziców; Hello gnomy i demony i inne zaplute karty amigancko-błaszanej reakcji; Nie będę lał barszczu i od razu przechodzę do konkretów...; Hej zafajdane bobasy-smutasy; Co oł Morning; Nigdy nie wiem jak zacząć;

– końce – Wielu tysięcy lat świetlnych działalności, zwariowanych pomysłów i jak największych dochodów; Życzę luźniejszych kaffanów bezpieczeństwa; Niech biznes się kręci; Napisałem ten list, żeby podnieść z dołka mój ulubiony dział – Supery;

– o KGB i o SS – przekrętów już nie będzie;

– wyrazy na Q i na π – Qit, Qrtyzana, Qpa, Qrs, Qlminacyjny, Qndel, Qjawiak, Quchnia, πnball,

szatkulec, πjawka, πjak, πrat, πlot, πngpongista, πcie, πj πtwo QfLOVE; itd;

– przekręty – Alone in the Dark – Same Ciemności; Birds of Prey – Danuška i Szprej; Blade of Destiny – Bładość Przeznaczenia; Defender of Crown – Najmimorda; Doom, Doom, Doom – Po Piwie Zawsze Mam Gazy; Electro Body – Czas na EB; Elfman – Jedenasty Apostoł; Fields of Glory – Pola Minowe; Flight Commander – Lot Commodora; Kajko i Kokosz – Kajak i Kokpit, Kajko i Kosz Kosz; King Maker – Królóróbca; Lost Eden – Zgubiona Cnota; MK 2 – Dwie Mordy Kombatanta; Moon Patrol – Policja Nocą; Operation Blood – Transfuzja; Prisoner of Ice – Icek Więzień; Psycho Pigs – Rada Ministrów; Traj'n "Treasures – Tresowanie Trepd; Terminator – Uczeń Odbywający Naukę Rzemiosła u Majstra; The Secret of Monkey Island – Tajemnica Islandzkiej Małpy; Space Hulk – Kosmiczna „Halka” Moniuszki; Theme Park – Stremowany Park, Park Tremy; UGH! – Zatwardzenie; Ultima 7: Black Gate – Siódme Ultimatum dla Czarnej Mamby; Ultima VIII: Pagan – Ósme Ultimatum dla Pogan; Wisielec – Emeryt model' 95;

– mądrości ludowe – $E=SS^2$; Dzień bez podlizywania się jest dniem straconym; Słońce praży, mózg się smaży; Z dziewczyną strasznie dużo czasu się zużywa; Zyrafa najwyższą formą życia; Gorszy Spectrum w garści niż PC na dachu; Uderz w stół, a Secret Service się otworzy; Jak wypijesz piwo to pójdziesz krzywo, a po gorzale wcale;

– mega głupoty – Mówi się, że powietrze nie ma koloru, a czy to nie noc właśnie zabarwia je na czarno?; Miałem kiedyś białą myszkę, ale w końcu mi padła. Czy to oznacza, że mam teraz Mouse Pad?; Podobno w Polsce będzie dobrobyt, wszyscy będą mieli Nintendo, ale ja się nie boję bo mam raka płuc; Jestem w rozterce bo umarł mi chomik i ja po prostu, po prostu nie wiem jak go ugotować; Gdy wróciły Supery to dostałem szalu i wykonałem taniec weselny na włosach fonowych;

– pytania do redakcji – Czy redakcja udziela pytania na gry? (nie, ale udziela gier na odpowiedzi);

– varia – Lubię dzieci, stwierdził kanibal; Jak odbywa się zmiana poglądów PeCetowców: (Amiga Workbench 1989) – PeCetowiec mówi „te zaszrane ikony to dla jaskiniowców”... trzy lata później (PC Windows) „fajne to Windows i te ikony, ci ludzie to myślą!"; Dostałem na bierzmowanie 500 zł od sponsora; U mnie wszystko po staremu, ta sama cęla, starszy taki sam burak i tyka wszystko jak pelikan,

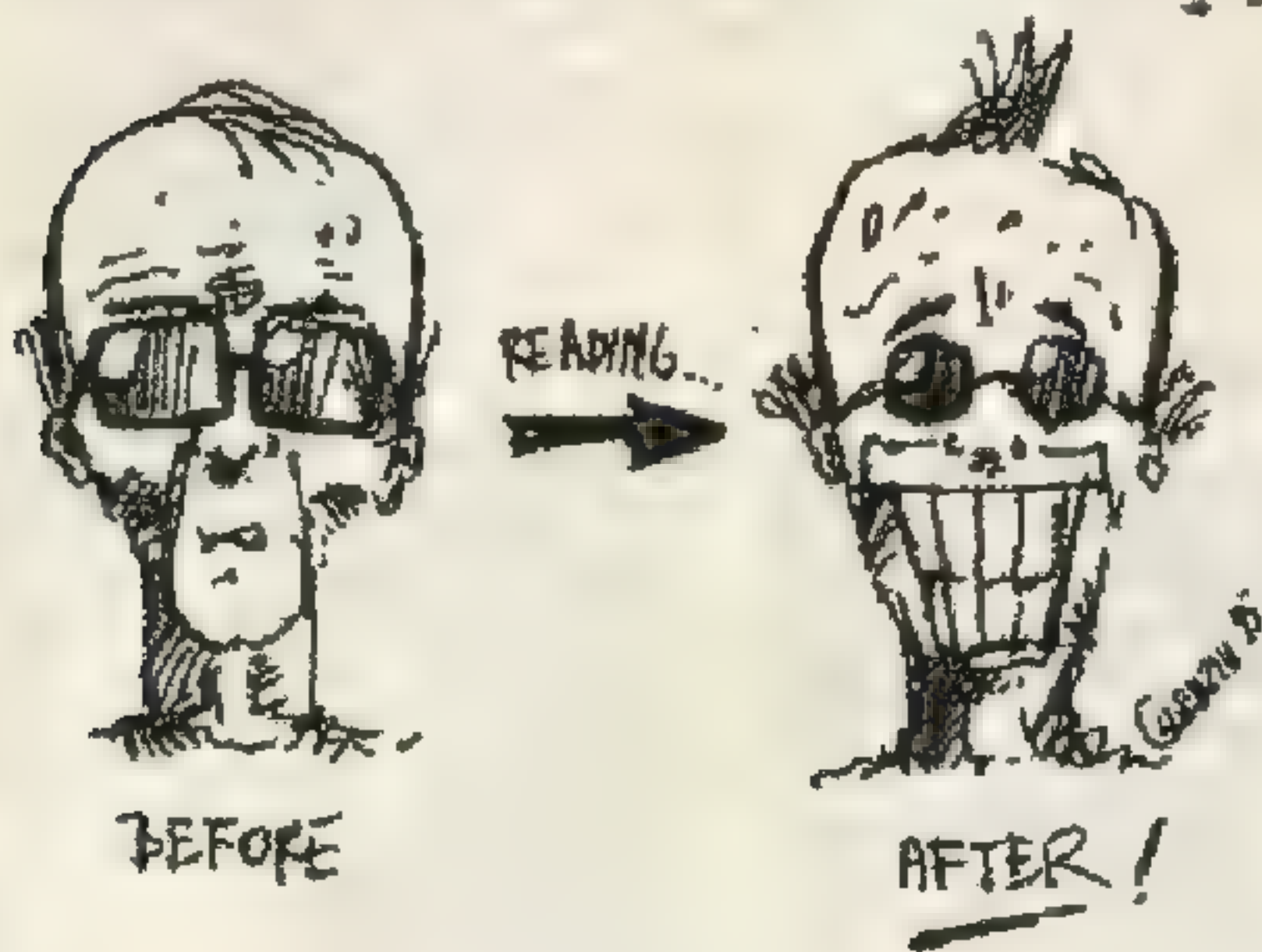
W OSTATNIM CZASIE SYSTEM „VIRTUAL REALITY” ZDOBYŁ SOBIE NA ŚWIECIE WIELKĄ SŁAWĘ. JEDNAK Z POWODU OGRANICZONYCH FUNDUSZY PRZECIĘTNEGO GRACZA JEGO ZDOBYCIE STAŁE SIĘ FIKCJĄ. NIMO TO PRZEBIEGLI GRACZE NIE DAJĄ ZA WYGRANA!

TROCHE BLIŻEJ
CHŁOPAKI!



rys. Tomasz „Łoś” Welna

READ SECRET SERVICE !!!



rys. Michał Siedziński

a starsza myśli, że wszystko jest w porządku bo wszystkiego nie wie; Mogę wam sprzedać zde-rzaki do żelazka, albo przednią szybę do wanny; Dziś wysłałem list do was, a już nazbierało mi się na następny; Escorn to zdrajca, mieliśmy szansę pozbyć się Amigi, a on ją wykupił; Za kilka miesięcy matura, a ja mam problem bo w całej karierze szkolnej nie przeczytałem żadnej lektury;

- do Help'a - Jungle Strike PC. Mam bardzo ciemny monitor, a w czwartej misji jest noc i nic nie widać. Jaki jest kod do piątej misji?;

- o Mortalu -
● Przychodzi Sonya do lekarza z nosem jak bania.
Pszczółka? - pyta lekarz
Aha. - Usiadła?
Aha - I ukąsiła?
Nie, Cage ją Cyberkopniakiem zabił!

● Podchmielony Scorpion wraca do domu. Zatrzymuje go policjant i mówi: Proszę chuchnąć;
● Reptile rozmawia z Baraką: Słuchaj Baraka, ja i Kitana nie możemy mieć dziecka. Zrób nam Babaloty.

● Ballada o Mortal Kombat: Shang Tsung, koleś już niemłody, bez przyjaciół i urody, by umilił chwile nudne, ot tak sobie dla draki, chciał wypruć ludziom flaki.

Z wszego świata się zjechało, wojowników nie za mało: Scorpion, Sonia i Sub Zero, Rayden, Kano, Johnny Cage, oraz świetny karateka - Biały Lotus, Lucek Kang.

Może by tak sznurowadłem potraktować Jasia Cage?
Albo trzasnąć w łeb meduzą, lub na kolce rzucić precz?
Jeśli nam się nie podoba Sonia Błada z trickiem powym, to potraktuj ją chłopczyku freezem ciekłym azotowym.

Jeśli Goro zacznie głupio skakać i się dziwnie śmiać, to go sru piardem frontalnym, albo wall jump - psia go mać.

No a jeśli nam bogowie i Shang Tsunga dadzą zdjąć, można znowu się po trupach, w górę po zwycięstwa piąć.

● Zespół kombatantów spod znaku mortadeli oferuje:

okulary - Johnny Cage; leczenie wszelkich krzywizn kręgosłupa - Sub Zero; łowienie trzmieli - Liu Kang; pieczenie na grillu - Mileena; koszenie trawy - Kano; pasty do zębów - Baraka;

- piosenki -
● U prąśniczki siedzą jak anioł dziweczki,

Pędzą, pędzą bimber z czerwonej porzeczki;

- wierszyki -
● PeCet, PeCet ty jesteś jak zdrowie, nikt się nie dowie ile kosztujesz, aż się popsujesz;

● Siedzę i myślę, nad dniem ubolewam

Jutro sprawdzian mam, dziś go olewam

- dowcipy z internetu
Dlaczego Bóg nie mógł zrobić doktoratu

1. Ogłosił tylko jedną większą publikację.

2. Napisana została po aramejsku, a nie po angielsku.

3. Nie zawierała bibliografii.

4. Nie została opublikowana w poczytnym czasopiśmie.

5. Istnieją poważne wątpliwości, co do tego, czy napisał ją osobiście.

6. Może to i prawda, że stworzył świat, ale jakie osiągnięcia zanotował od tej pory?

7. Jego skłonność do współpracy jest raczej ograniczona.

8. Inni naukowcy mają duże trudności w odtworzeniu rezultatów jego eksperymentu.

9. Bezprawnie przeprowadzał eksperymenty nie tylko na zwierzętach, ale i na ludziach.

10. Gdy doświadczenie mu nie wyszło, próbował to ukryć topiąc obiekty doświadczalne.

11. Kiedy obiekty doświadczalne nie zachowywały się zgodnie z jego przewidywaniami, usuwał je z próbki.

12. Rzadko zjawiał się na zajęciach; zamiast tego kazał studentom przeczytać swoją publikację.

13. Niektórzy twierdzą, że skierował swego syna na zastępstwo.

14. Dwoje pierwszych słuchaczy wyrzucił ze studiów.

15. Chociaż do zaliczenia jest tylko 10 rygorów, większość studentów oblewa jego testy.

16. Urzęduje nieregularnie, za zwyczaj na szczytach gór.

● 10 przykazań człowieka szczęśliwego:

1. Człowiek rodzi się zmęczony i żyje żeby odpocząć.

2. Kochaj swe łóżko jak siebie samego.

3. Odpoczywaj w dzień, abyś w nocy mógł odpocząć.

4. Praca mężczy, odpoczynek mniej.

5. Jeżeli widzisz kogoś odpoczywającego, pomóż mu.

6. Co masz zrobić dziś, zrób pojutrze, będziesz miał dwa dni wolnego.

7. Jeżeli czegoś nie możesz zrobić, pozwól by zrobili to inni.

8. Nadmiar odpoczynku nigdy nikogo nie doprowadził do śmierci.

9. Kiedy ogarnie cię zapał do pracy, usiądź i poczekaj aż ci przejdzie.

10. Praca uszlachetnia, lenistwo uszczęśliwia.

- Ballada o Doomie

Doomie! Gierko moja! Ty jesteś jak rzeźnia!

He cię trzeba cenić, ten tylko się dowie, kto w ciebie rznął.

Dziś brutalność twą w całej ozdobie widzę i ignoruję, bo se gram na tobie.

Panno śnięta, co labirynty skrywasz wraz z ich ciemnym ludem,

mnie nieśmiertelnością do gry powróciłaś cudem.

Gdy od płaczącej matki pod giwery opiekę ofiarowany, zakrwawioną podniosłem powiekę.

I zaraz mogłem do twych bunkrów proguiść na następny poziom denerwować wrogów.

Wtem! Rakietą mą głowę urwała i pa-dłem jak trusia co w łeb oberwała.

Tymczasem przenoś me szczątki po ścianach rozbrzyznione,

do tych cudownych bunkrów twym jasnym światłem rozświetlonych,

do tych ścian obryzanych flakiem rozmaitem,

karminowych posoką, obwieszonych trupem.

A wszystko ogrodzone murem, jak-by miedzą,

Na której z rzadka ciche sępy siedzą.



rys. Michał Siedziński

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
☎ (0-22) 773-19-82

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA! NISKIE CENY

PRZEDSTAWIAMY KILKA WYBRANYCH GIER:

IBM PC	Ceny w zł
BC Races	51.00
Colonization PL	84.00
Dawn Patrol	97.00
Flight of the Amazon Queen	72.00
Genesis	50.00
Hannibal	45.00
Harpoon II	78.00
Ishar II	37.00
KA-50 Hokum PL	84.00
Klik and Play PL	84.00
Liga Polska Manager 95	37.00
Magic Carpet	84.00
Ortografia Pro	20.00
Retribution	95.00
Robinson's Requiem	56.00
Soccer Kid	45.00
Softys	34.00
Storm Master	29.00
Teenagent	47.00
Terror from the Deep (Ufo II)	84.00
Word Translator	143.00

IBM PC-CD ROM

3D Atlas	143.00
Battle Beast	174.00
Broforce	105.00
Civil War	100.00
Command & Conquer	130.00
Dark Forces	100.00
Disworld	184.00
Flight Unlimited	180.00
Full Throttle	100.00
Hell	132.00
Hi-Octane	174.00
Jagged Alliance	164.00
Micro Machines II Turbo Tour.	174.00
Pitfall (Windows '95)	118.00
Primal Rage	164.00
Psycho Pinball	83.00
Slipstream 5000	163.00
Star Trek: The Next Generation	130.00
Strip Poker Pro	84.00
Super Street Fighter II Turbo	100.00
U.S. Navy Fighter	89.00
Wing Fighter	173.00
Woodruff	

AMIGA

Allen Breed 3D (A1200)	87.00
Campaign II	59.00
Cannon Fodder II	50.00
Crystal Dragon	41.00
Cytadela	33.00
Doman	45.00
Football Glory	
Gloom (A1200)	
Gloom Deluxe	37.00
Ishar II	37.00
Kajko i Kokosz	41.00
Lamborghini	19.00
Liga Polska Manager	22.00
Pole Walki	23.00
Speedway Manager II	29.00
Storm Master	48.00
Super Memo 3.0	40.00
Super Skidmarks	

CD-32

Allen Breed 3D	79.00
Allen Breed Tower Assault	56.00
Dennis	71.00
Fears	
Gloom	
Gloom II	88.00
Grolier Encyklopedia	45.00
Guardian	137.00
Gunship 2000	66.00
Jet Strike	49.00
Liberation	133.00
Little Devil	87.00
Microcosm	30.00
Morph	155.00
Pinball Illusions	113.00
Pirates Gold	30.00
Premiere & Buba'n Stix	95.00
Rise of the Robots	93.00
Subwar 2050	88.00
Super Skidmarks	187.00
Syndicate & Alfred Chicken	130.00
Top Gear II	83.00
Ufo Enemy Unknown	50.00
Ultimate Body Blows	118.00
Video Creator	

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, w tym także oprogramowanie użytkowe, napędy CD-ROM, karty muzyczne, karty graficzne. Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki).

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie lub telefonicznie pod numerem (0-22) 773-19-82.

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE
DOSTĘPNE W POLSCE * PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ * ABY OTRZYMAĆ
SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE
POSIADANEGO KOMPUTERA * NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI
PROGRAMÓW * PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ
KOSZTY WYSYŁKI * ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY
ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00
PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...



MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORKS	ekonomiczna, hit!	128.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	43.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	73.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	97.00
ARMORED FIST	symulacyjna	61.00
ASTERIX	planszowo-przygodowa	135.00
BC RACERS	śmieszne wyścigi	60.00
BIG RED ADVENTURE	przygodowa	69.00
BIOFORGE	przygodowa	109.00
BUREAU 13	przygodowa	85.00
CIVIL WAR	strategiczna	100.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	135.00
COMANCHE	symulacja	61.00
COMMAND & CONQUER	2CD, hit!	145.00
COMBAT AIR PATROL	symulacyjna	134.00
CRIME PATROL	filmowa strzelanina	99.00
DARK FORCE	przygodowa 3-D	183.00
DAWN PATROL	symulacja	105.00
DEADALUS ENCOUNTER	film	134.00
DISCWORLD	przygodowa	103.00
DR DRAGO'S MADCAP CHASE		129.00
DRUG WARS	filmowa strzelanina	99.00
DUNGEON MASTER 2	role playing	139.00
ECSTASICA	przygodowa	79.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	47.00
FADE TO BLACK	przygodowa	134.00
FIGHTER WING	symulacyjna	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyc.	90.00
FLIGHT UNLIMITED	symulacja	183.00
FORTRESS OF DR. RADIAKI	strzel.	73.00
FULL THROTTLE	przygodowa, hit!	183.00
FX FIGHTER	walki virtualne	168.00
GUILTY	przygodowa	85.00
HAMMER OF THE GODS	role playing	91.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
HELL	przygodowa	103.00
HI-OCTANE	zręcznościowa	134.00
INFERNO	symulacja kosmiczna	145.00
INFERNO SPEC.	+metal box, T-shirt	170.00
KASPAROW/BRIDGE	szachy+bridge	48.00
KLIK & PLAY (PL)	do robienia gier	109.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	Tel.
LAST BOUNTY HUNTER	film, strzel.	98.00
LITTLE BIG ADVENTURE	przygod.	103.00
LOST EDEN	przygodowa	134.00
MAGIC CARPET	przygodowa	109.00
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS		67.00
MAGIC CARPET 2	nowa wersja	134.00
MEGA RACE	wyścigi	55.00
NEED FOR SPEED	samochody, hit!	134.00
PERFECT GOLF	filmowy golf	100.00
PHANTASMAGORIA	horror-przyc.	195.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	119.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit!	128.00
PRIVATEER	kosmiczna	48.00
PYROTECHNICA	symulacja	91.00
QUARANTINE	strzelanina 3-D	79.00
RISE OF THE ROBOTS	walki 3-D	103.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	70.00
SLAM CITY	Pentium koszykówka 4CD	175.00
SLIPSTREAM 5000	strzelanina	85.00
SPACE PIRATES	film strzelanina	99.00
STRIKER '95	piłka nożna	132.00
STRIP POKER PRO	film 18 lat	135.00
SUPER STREET FIGHTER II TURBO		97.00
SUPER STRIKE COMMANDER 2		48.00
SYSTEM SHOCK	role playing	103.00
TERMINAL VELOCITY	strzel. 3-D	134.00
TFX	symulator lotniczy, super cen!	115.00
THE LAST DYNASTY	przygodowa	188.00
UNDER A KILLING MOON	przyc.	165.00
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VIRTUA CHESS	super szachy	135.00
VIRTUAL POOL	bilard stołowy	158.00
WING COMMANDER 2	kosmos	48.00
WING COMMANDER ARMADA		67.00
WOLFPACK	symulacja	54.00

AMIGA

ALIEN BREED 3D	A1200, "Doom"	Tel.
AMERICAN POKER	karciana 18 lat	8.50
BATTLESTORM	strzelanina	19.00
BANSHEE	A1200, strzelanina	52.00
BARBARIAN	bijatyki	14.50
BMX SIMULATOR	jazda na BMX-ie	10.00
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	29.50
BRAIN FODDER	edukacyjny 5-D	29.50
BURNTIME	strategiczna	39.50
CANNON FODDER 2	strzelanina	61.00
CO DO GROSZA	jak Monopoly	25.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	role play	24.00
CYBERFORCE	przygodowa	29.50
CYTADELA	strzelanina 3-D	39.50
DAN WILDER	przygodowa 3-D	21.00
DAWN PATROL	symulacyjna	89.00
DOMAN	walki barbarzyńców	34.00
DRAGONSTONE	role playing	51.00
DREAMWEB	przygodowa	89.00
ENERGY MOVER	logiczna	34.00
EKSPERYMENT DELFIN	przygodowa	34.00
EPIC	symulator kosmiczny	24.00
*FOOTBALL GLORY	piłka nożna	46.00
FRANKO	bijatyka	23.50
GATE 2 FREEDOM	przygodowa	29.50
GUARDIAN	strzelanina	32.00
GUNSHIP 2000	symul. helikoptera	24.00
*HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
ISHAR 2	role playing	39.00
JAGUAR XJ220	wyścigi	24.00
JAMES POND 3	A1200, platformowa	30.00
JANOSIK	platformowa	10.00
JURAJSKI SEN	platformowa	21.00
KAJKO I KOKOSZ	przygodowa	39.00
KNIGHTS OF THE SKY	symulacyjna	24.00
KRETACZ	logiczna	14.00
LAMBORGHINI	wyścigi, też dla 2	39.00
LAST SOLDIER	platformowa	14.00
LIGA POLSKA MANAGER	manager	21.00
LOST IN MINE	logiczna	30.00
MAGICZNA KSIĘGA	przygodowa	24.00
MANCHESTER PLC	piłka + manager	36.00
MENTOR	przygodowa	35.00
METAL MUTANT	zręcznościowa	24.00
MISJA HAROLDA	przygodowa, 10"D	Tel.
MORPH	A1200, platformowa	39.00
MORTAL KOMBAT 2	nawalanka	99.00
ORTOGRAF	słownik ortograficzny	14.00
PECHOWY PREZENT	przygodowa	29.50
PINKIE	platformowa	30.00
POLE WALKI	strategiczna	21.00
POLTERGEIST	"mówiona" przygodowa	29.50
PROJECT BATTLEFIELD	strzel. 3-D	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM	role playing	52.00
ROOSTER	zręcznościowa	14.00
ROOSTER 2	zręcznościowa	18.00
*SABRE TEAM	strategiczna	39.00
SKELETON KREW	A1200, strzelanina	39.50
SKI SYMULATOR	jazda na nartach	10.00
*SOCCER KID	zręcznościowa	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	manager	24.00
STARBLADE	przygodowa	24.00
STREET HASSLE	nawalanka	11.00
*SUPER SKIDMARKS	mini wyścigi	41.00
SYNDICATE	strategiczna	58.00
TAEKWONDO MASTER	A1200	28.00
THE GAMES	olimpiada	24.00
*THEME PARK	strategiczna	79.00
TRAPS'N'TREASURES	platformowa	29.50
UFO: ENEMY UNKNOWN	A1200	67.00
UNIVERSE	przygodowa	47.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	38.00
WILD CUP SOCCER	sportowa	38.00
WIZKID	platformowa	24.00
WOLFCHILD	platformowa	19.00

* program posiada specjalną wersję dla A1200

IBM PC

7 DNI 7 NOCY	przygodowa pol.	Tel.
ARMORED FIST	symulacyjna	61.00
BATTLESTORM	strzelanina	19.00
BATMAN RETURNS	przygodowa	70.00
BC RACERS	śmieszne wyścigi	52.00
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	29.50
BUREAU 13	przygodowa	85.00
BURNTIME	strategiczna	39.50
CAMPAIGN 2	strategiczna	99.00
CANNON FODDER 2	strzelanina	61.00
COLONIZATION	strategiczna	85.00
COMANCHE	symulacyjna	61.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	role play	24.00
CUCKOO ZOO (PL)	dla dzieci	67.00
DAWN PATROL	symulacyjna	99.00
EPIC	symulacja kosmiczna	27.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyc.	75.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	51.00
FRONT LINES	strategiczna	58.00
GRAND PRIX UNLIMITED	wyścigi	29.50
GUILTY	przygodowa	85.00
HAND OF FATE (PL)	przygodowa	67.00
HANNIBAL (PL)	strategiczna	46.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3-D	47.00
HIGH SEAS TRADER	strategiczna	58.00
HISTORIA POLSKI	edukacyjny	28.00
INFERNO	symulacyjna kosmiczna	145.00
INFERNO SPEC.	+metal box, T-shirt	170.00
ISHAR 2	role playing	39.00
KA-50 HOKUM	symulacyjna	85.00
KAJKO I KOKOSZ	przygodowa	49.50
KLIK & PLAY	tworzenie gier	85.00
KOSMOS	ekonomiczno-strategiczna	36.00
LAMBORGHINI	wyścigi, też dla 2	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	manag.	39.00
LOW BLOW	boks	29.50
MANCHESTER PLC	piłka+manager	36.00
MAGIC CARPET	przygodowa	85.00
METAL MUTANT	strzelanina	24.00
OPERATION BODYCOUNT	3-D	42.00
OPERATION COMBAT 2	strategiczna	24.00
ORTOGRAFIA PRO	edukacyjny	19.00
PIOTRKÓW	strategiczna	42.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	57.00
ROOSTER	zręcznościowa	29.50
SABRE TEAM	strategia, komandosi	46.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	57.00
SOŁTYS	przygodowa	36.00
SPY MASTER	przygodowa	23.50
STARBLADE	przygodowa	24.00
STORM MASTER	strategiczna	29.50
SUBWAR 2050 (PL)	symulacyjna	79.00
SYNDICATE (PL)	strategiczna	69.00
SYSTEM SHOCK (PL)	role playing	103.00
TEENAGENT	przygodowa pol.	49.00
TFX	symulator lotniczy	115.00
THE GAMES	olimpiada	23.50
THEME PARK	strategiczna	79.00
UNCOVER IT	arkanoid 18 lat	23.50
UNIVERSE	przygodowa	47.00
WOLFPACK	symulacyjna	46.00
WORLD CUP YEAR '94	4 piłki	89.00
X-COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		85.00

CD 32

ALIEN BREED 3D	"Doom", hit!	Tel.
ATR	mini wyścigi terenowe	74.00
BANSHEE	strzelanina	57.00
BIG SIX	6 gier z serii "Dizzy"	61.00
BUBBA'N'STIX	platformowa	18.00
CHUCK ROCK	platformowa	18.00
CHUCK ROCK 2	platformowa	18.00
DRAGONSTONE	przygodowa	50.00
FLY HARDER	strzelanina	50.00
GLOOM	strzelanina 3-D	73.00
GUARDIAN	strzelanina	48.00
KID CHAOS	platformowa	39.00
KINGPIN	kręgle	51.00
PREMIERE	platformowa	16.00
RISE OF THE ROBOTS	nawalanka	95.00
ROADKILL	zręcznościowa	51.00
SKELETON KREW	strzelanina	39.00
SOCCER SUPERSTAR	piłka nożna	58.00
SUPER STARDUST	strzelanina	79.50
SUPERFROG	platformowa	53.50
SUPERSKIDMARKS	wyścigi	70.00
UNIVERSE	przygodowa	62.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	24.00

COMMODORE 64

DRIP	platformowa	7.00
DR MAD	przygodowa	7.00
DROID	strzelanina	7.00
ETERNAL	przygodowa	7.00
FANTASTIC SOCCER	piłka nożna	7.00
FOOTBALL MANAGER 3	manager	9.50
GWIEZDNY MANAGER	manager	7.00
KACPER	platformowa	7.00
KOLONY	strategiczna	7.00
KRAKOUT	zręcznościowa	7.00
MANAGER PIKARSKI	manager	7.00
MONSTRUM	platformowa	7.00
NAJEMNIK I III	zręcznościowe	7.00
ROCKSTAR	2 kasety, manager	8.50
SKY HIGH STUNTMAN	zręcznościowa	7.00
WŁADCA	strategiczna	7.00
WŁADCY CIEMNOŚCI	przygodowa	7.00
ZAMCZYSKO	przygodowa	8.50

ATARI XE

AROUND THE PLANET	przygodowa	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW	przygodowa	7.00
CRYPTS OF EGYPT	zręcznościowa	7.00
CYBORG	zręcznościowa-logiczna	7.00
DROGA WOJOWNIKA	zręcznościowa	7.00
FANTASTIC SOCCER	piłka nożna	7.00
INNY ŚWIAT	role playing	7.00
JASKINIOWIEC	zręcznościowa	7.00
KSIĄŻĘ	strategiczna	7.00
MIECZE VALDGIRA 2	przygodowa	7.00
NAJEMNIK 2	zręcznościowa	7.00
PHANTOM	przygodowa	7.00
PIKARSKI POKER	manager	7.00
PYRAMID	platformowa	7.00
ROCKMAN	zręcznościowa	7.00
STARBALL	zręcznościowa	7.00
WŁADCA	strategiczna	7.00

JAGUAR™

64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM

765.- zł

Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

OD LISTOPADA!

wiele nowych programów, a także:
NOWE CENY NA JAGUARA
CD-ROM Z PAKIEM 4 GIER
ZA JEDYNE 630.00 zł

NOWE CENY NA PROGRAMY
CARTRIDGE JUŻ OD 79.50 zł
WIELE NOWOŚCI
JAGLINK, MEMORY TRACKCART

Nasz szósty już listopadowy Cover Disk zawiera demo nowej, rewelacyjnej gry WORMS. Według opinii growych specjalistów, WORMS mają szansę stać się jedną z gier wszechczasów – taką, którą jednym tchem

wymienia się przy tytułach takich jak TETRIS, LEMMINGS i DOOM.

WORMS ukaze się na wszystkie możliwe platformy, a mianowicie: Amiga 500, Amiga 1200, CD32, PC, PC CD-ROM, PC Windows, Mac, Mac CD-ROM, SNES, GameBoy, SEGA MegaDrive, SEGA Saturn, Sony PlayStation, Atari, Jaguar, Philips CD-i. Dzięki ścisłej współpracy na linii Redakcja-Mirage-Ocean Team 17, możecie pograć w pełni funkcjonalną wersję WORMS na PC. W stosunku do pełnej gry, która ma ukazać się na początku grudnia, nasze demo zawiera tylko jeden level oraz nie zawiera m.in. intro i opcji gry przez modem/siec.

Gra jest bardzo prosta, a zarazem niezwykle wciągająca. Mówiąc w skrócie, znajdujemy się w krainie Robali, które to Robale zachowują się zupełnie jak ludzie. Dotyczy to przede wszystkim ich wzajemnej nienawisci, która kaze im wyniszczać swych współplemienców aż do ostatniego pozostałego na placu boju. Robale podobnie jak ludzie dysponują ogromnym arsena-

COVER DISK

lem wszelkiej broni, ale w przeciwieństwie do nas, wcale nie waha się jej używać. Na tym właśnie polega gra – pokierować plutonami uzbrojonych Robali walczących o przetrwanie. Szkoda zbędnych słów: klawisze kursora poruszają Robalem i pozwalają na celowanie, ENTER to strzał. Myszą przesuwamy scenę (megaszzybki scroll). Reszta jak w SCORCH'u – przycelować i BU-UM! Ale mimo pozorów, jest w tym niejedna kropla strategii, ale o tym przekonacie się sami. Nie chcemy zbytnio psuć zabawy, ani też wyprzedzać opisu, który opublikujemy w jednym z najbliższych numerów.

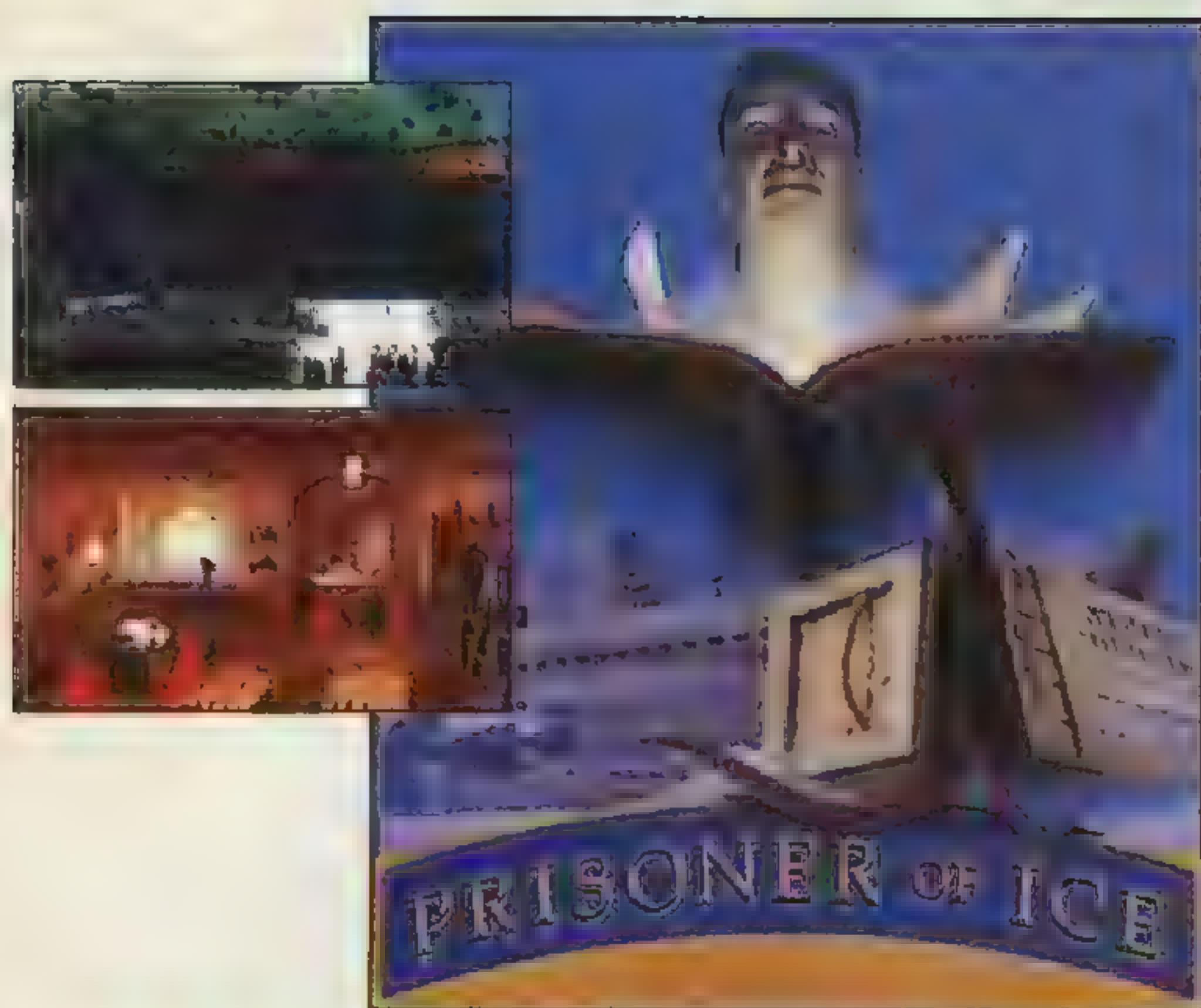
■ ■ ■

P.S. Cover Disk można zamówić telefonicznie lub listownie w firmie Mirage, 03-582, Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. (0-22) 671-77-77. Cena: 5,- zł, zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Worm'owej Zabawy!

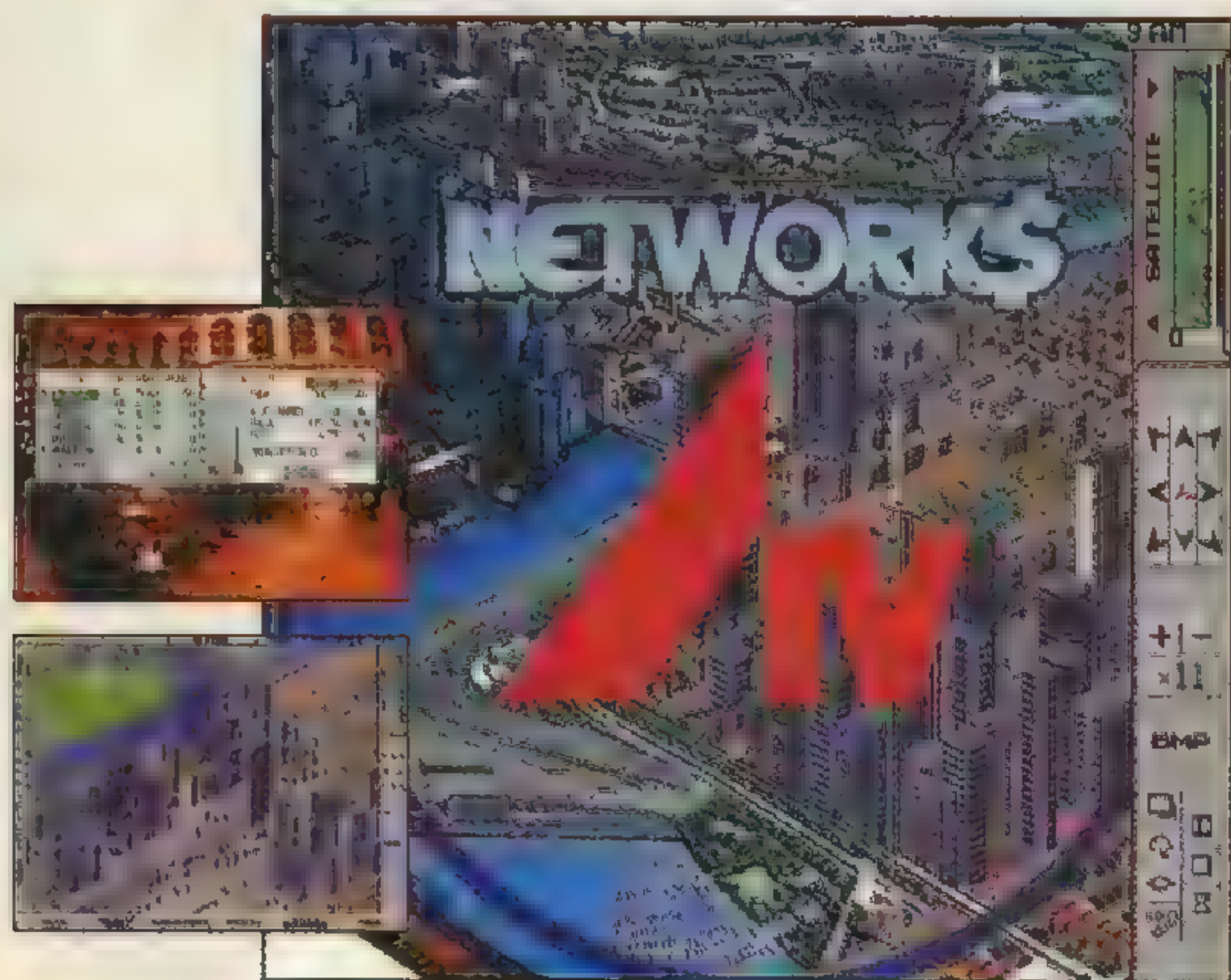
numer 6





PRISONER OF ICE

- ▶ Niesamowita przygoda w niezwyklej oprawie graficznej rozgrywana w mrocznym świecie Lovecrafta
- ▶ Możesz stanąć twarzą w twarz z nieznanym, odkryć niezwykle miejsca i zwyczaje
- ▶ Perfekcyjna grafika z ponad 150 lokacjami, wspaniała, nastrojowa muzyka
- ▶ Ponad 40 postaci animowanych metodą rotoskopingu 3D, ponad 60 000 klatek animacji

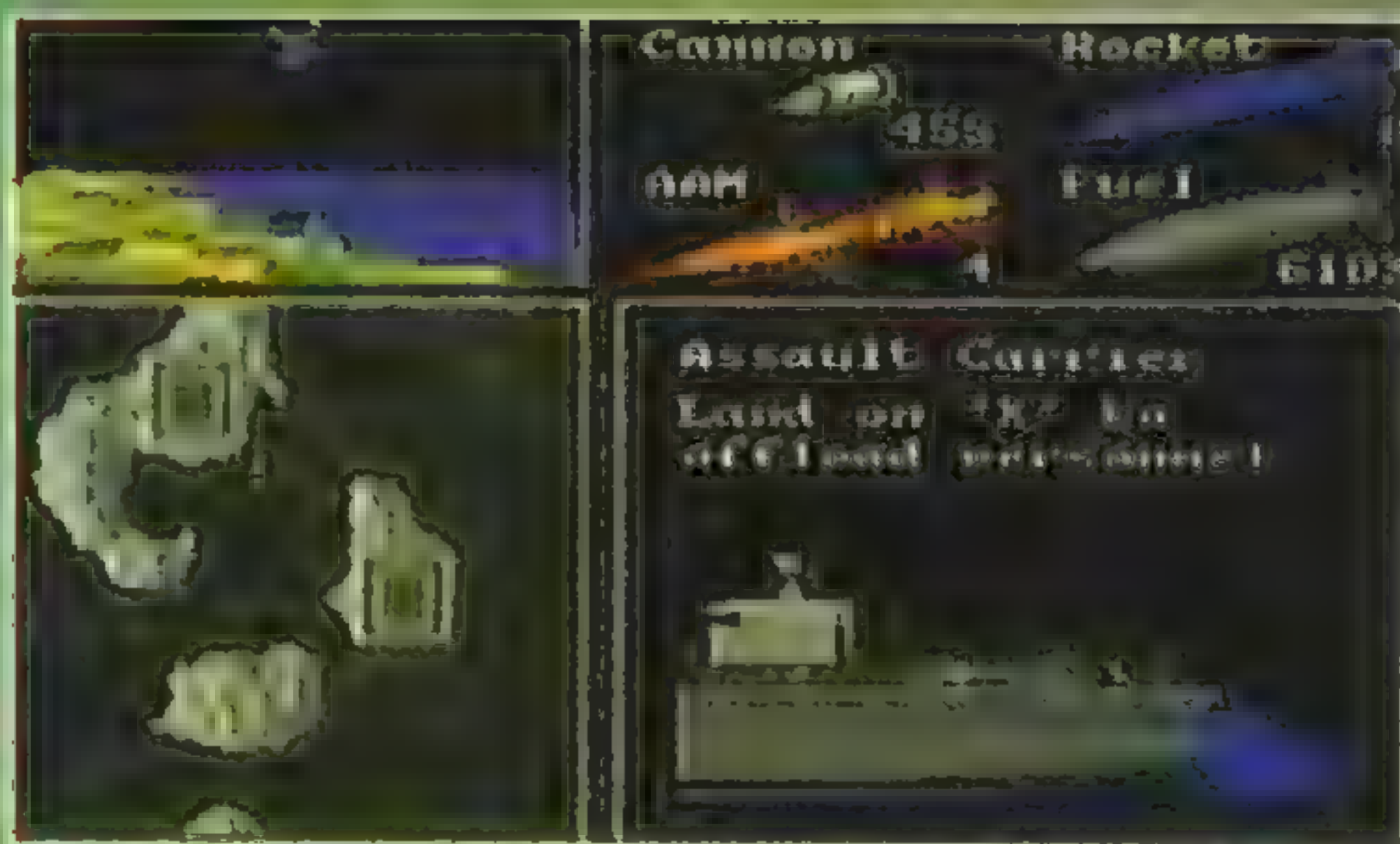


AIV NETWORKS

- ▶ Czeka na ciebie posada dyrektora zarządzającego trzeciej co do wielkości korporacji na świecie
- ▶ Budowanie, kupno i rozwój projektów, organizacja, negocjacje, inwestycje, zmiany, przewidywanie zdarzeń, przejmowanie innych firm
- ▶ Trzęsienia ziemi, pożary, terroryści oraz wiele innych czynników, które mogą spowodować panikę inwestorów
- ▶ Twoim celem jest sukces

Wyłączny dystrybutor w Polsce

Mirage Software
03-582 Warszawa
ul. gen. Abrahama 4
tel. (0-22) 671-77-77
fax (0-22) 671-76-22



Jak zwykle polityka i pieniądze pomieszały ludziom w głowach. Jest rok 1999, przed ludzkością stanął wybór: grabić środowisko naturalne dalej, czy też powstrzymać postępującą degradację. Ponieważ ludzie nie mieli wyboru, poszli drogą wyrzeczeń. Byli jednak wyjątki, a jednym z nich – Ecliptico. Osobnik ten wykazywał szczególne zamięłowanie do łamania wszelkich nakazów i zakazów. W szczególności upatrzył sobie niszczenie powłoki ozonowej – dorabiał się na emitowaniu dwutlenku węgla ze swoich fabryk oraz na wycinaniu tlenodajnych lasów równikowych.

Byli też ludzie, którzy myśleli o wynalezieniu tańszego źródła energii. Zenith Research skupiał takich właśnie zapaleńców. Gdy opracowano w końcu magiczną formułę nowej energii (fusion power), Ecliptico dowiedział się o tym i oczywiście wykradł ją dla własnych celów. Zenith wszakże, poza poszukiwaniem nowych źródeł energii, prowadził także prace nad nowymi broniąmi. Ta robota była ściśle tajna i wykonywana dla rządu w zamian za specjalne datki finansowe. Jedną z nowo wynalezionych broni był Zeewolf.

ZEEWOLF został wydany przez BINARY ASYLUM – młodą, dobrze

BINARY ASYLUM '94

1MB AMIGA

STRZELANINA

75%

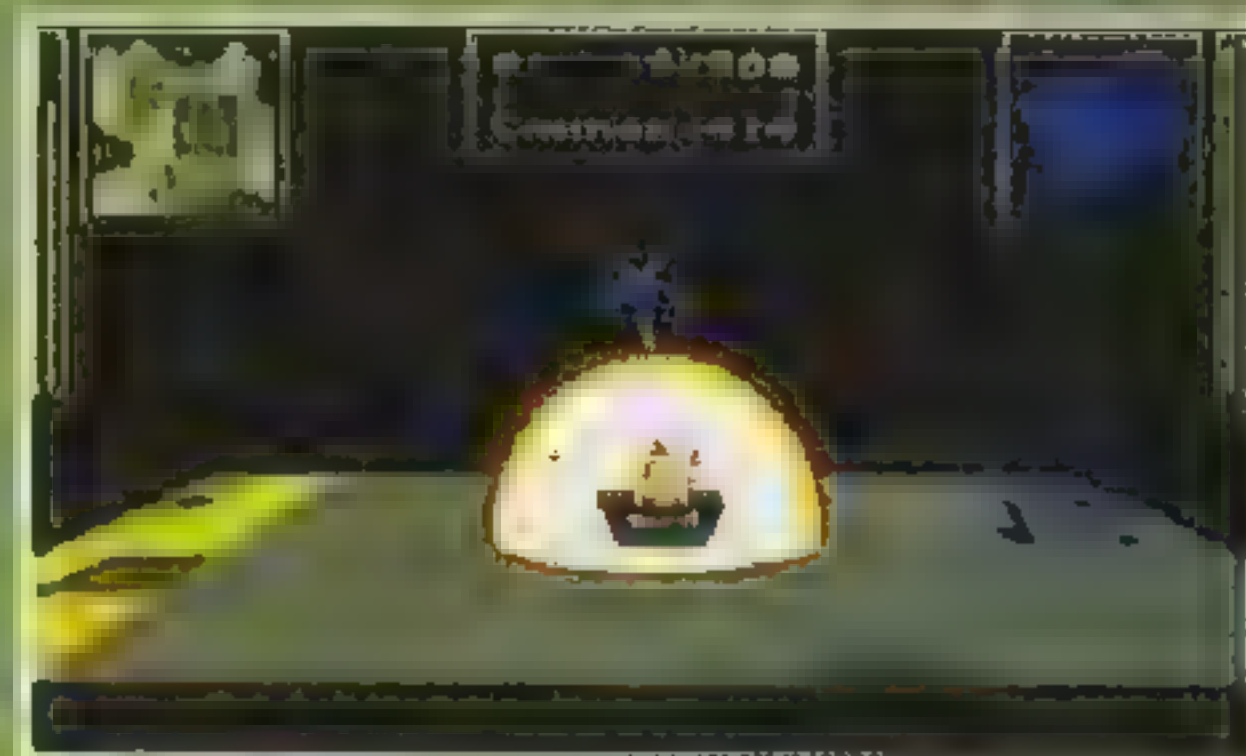
75%

90%

69,50

Cena w zł zawiera VAT

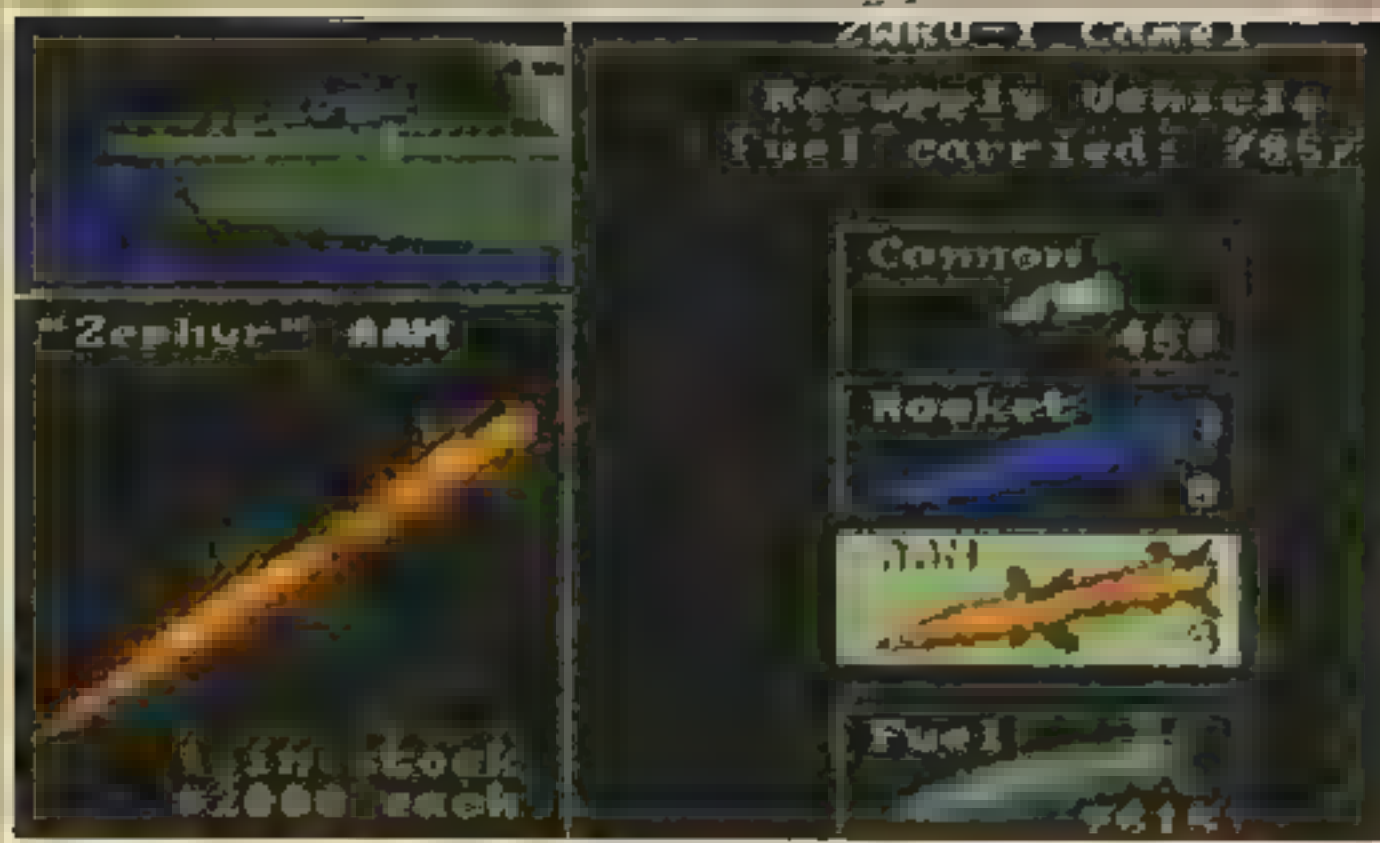
zapowiadającą się firmę, która ma duże szanse zająć miejsce innych firm, które wycofały się z rynku Amigi. ZEEWOLF jest grą dość specyficzną – cała grafika wykonana jest wektorowo, co na Amidze w dziedzinie strzelanin jest rzadkością. Skąd moje zdziwienie? Ano stąd, iż Amiga przy tak niewielkiej mocy obliczeniowej zdolna jest przeliczyć spory kawałek grafiki (to trzeba zobaczyć). Oczywiście nie ma róży bez kolców, a to oznacza, iż na Amidze 500/600 widoczne będzie dość denerwujące spowolnienie. Natomiast na A1200 prawie wszystko działa płynnie.



Muzyka średnio zachwyca. Najciekawsza z całego ZEEWOLF jest fabuła. Autorzy na jednej dyskietce pomieścili 32 misje o rosnącej skali trudności. Przejście każdej z misji zależy w dużym stopniu od znajomości angielskiego, czy też paru innych języków, w których zapisany jest plan każdej z nich. Misje skonstruowane są wieoetapowo co oznacza, że podczas każdej z nich musisz wypełnić parę często skomplikowanych manewrów.

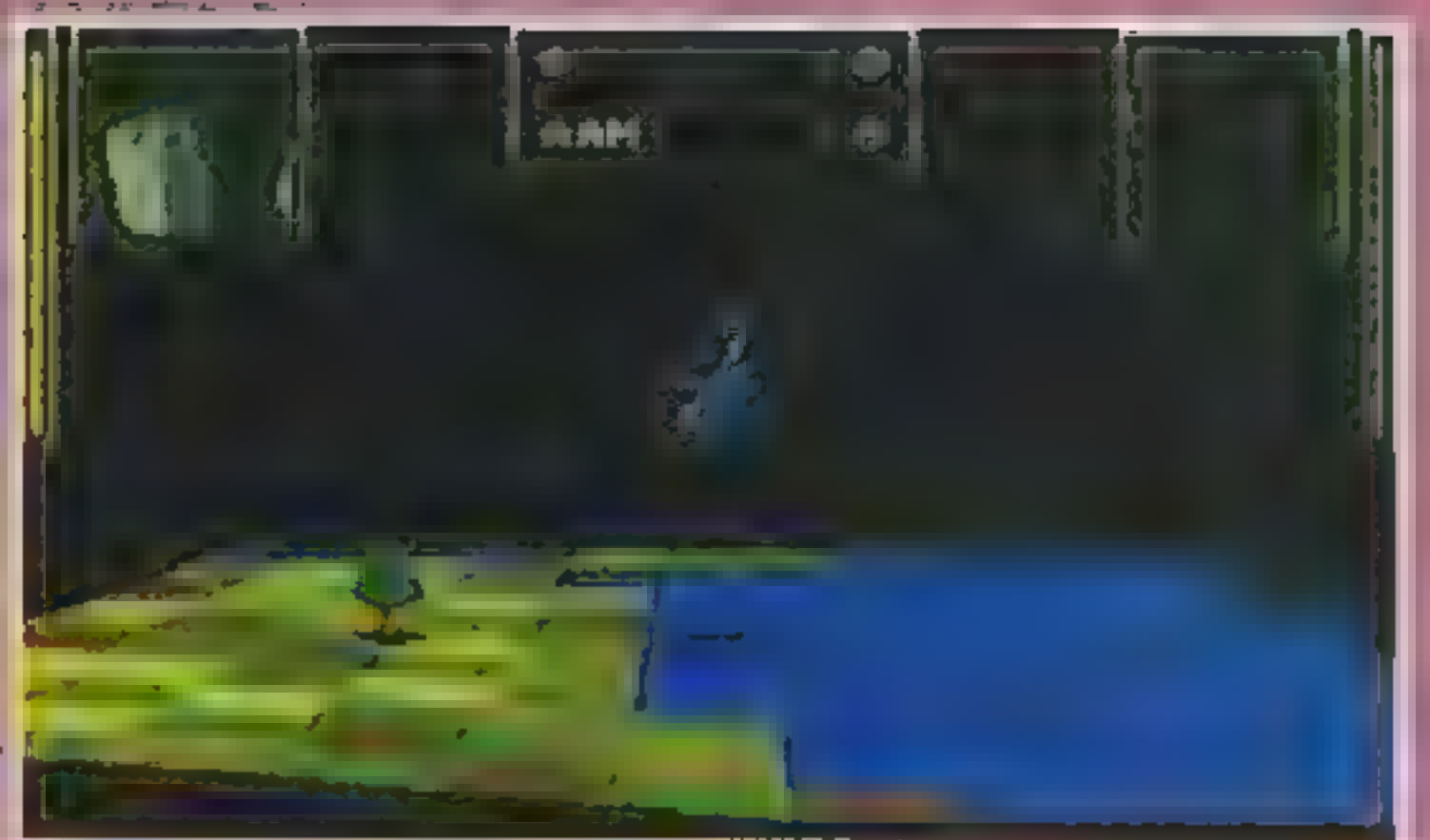
Cele ataku są bardzo zróżnicowane: od zwykłych działek poprzez czołgi, łodzie, aż do helikopterów. Na tę całą kupę ziomy masz tylko trzy rodzaje broni. Działko jest dość skuteczne ale trzeba się przy nim napracować, aby coś ustrzelić. Rakietki to prawie to samo co działko





Wielu z was pomyśli sobie, że w takiej strzelaninie nie ma ani trochę myślenia, no i będziecie w błędzie. Jeżeli ktokolwiek z was chce przejść 32 misje, to będzie musiał się wykazać dużą dozą inwencji. Jeżeli ktoś uważa, że aby rozwa-

lić zwykłą wyrzutnię rakiet wystarczy lecieć na nią i używać działka, to się myli. Rozwiązaniem będzie tu krążenie nad celem i ciągly ostrzał – efekt murowany. Oczywiście można powiedzieć, że ile rodzajow



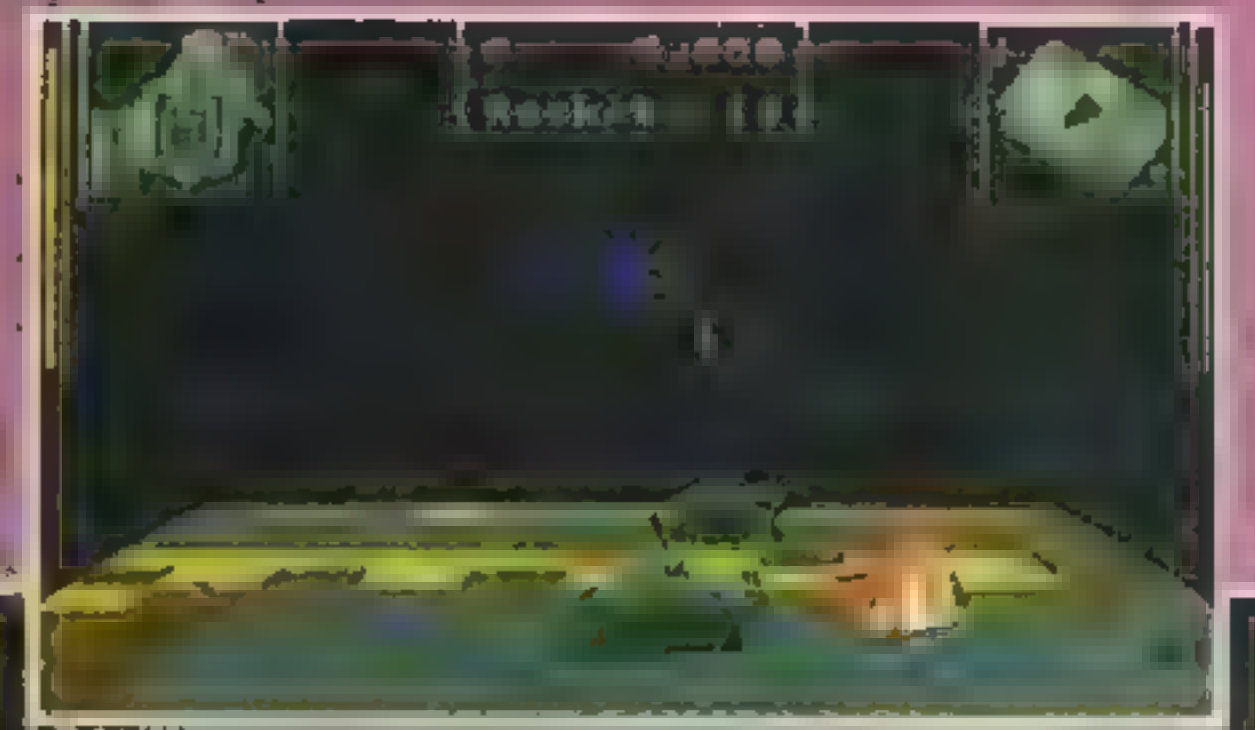
ZEEWOLF

celów w grze, tyle taktyk. Aby odnieść w grze sukces potrzebne będą: dobra zręczność, refleks i rozum. Z całą pewnością ZEEWOLF jest grą wartą uwagi, jeżeli pragniesz oderwać się od ziemi i odczującej cię rzeczywistości.

G1200

Autoryzowany dystrybutor:

MarkSoft



tyle, że o znacznie większej mocy. Druga wersja rakiet „Zephyr” jest znacznie bardziej przyjemna w użyciu, nic nie trzeba mierzyć, rakietą naprowadza się automatycznie. Gdy amunicja zacznie ci się kończyć, to poatyguj się na statek, gdzie specjalny wysięgnik zaopatrzy cię w wybuchowe zabawki oraz paliwo.



CMR DIGITAL SALON GIER KOMPUTEROWYCH

WARSZAWA
ALEJE
JEROZOLIMSKIE **2**
TEL. (022) 27-87-73

CD-ROM
CD32
PC 3,5
JAGUAR
AMIGA

NAJNOWSZE HITY RYNKU
OTWARTY
PON. – SOB. 8-20
NIEDZ. 10-17

DORADZIMY ZAKUP POKAZEMY JAK ZAINSTALOWAĆ



Miesiąc temu pożegnaliśmy Harolda, kiedy właśnie wydo-
stał się na wolność z niegościnnych murów więzienia...

Po rozgrzebaniu ziemi kluczem i przecięnięciu się
przez podkop, z powrotem znajdziesz się w znajomym
magazynie. Tym razem już nikt nie blokuje wyj-
ścia na stację metra. Pokonwersuj z żołnierzem. Nie-
stety, nie uda ci się zdobyć posady szpicla – wymaga-
ne są do tego dokumenty. Bardziej pomocny okaże
się dziadek kanałowy – udzieli informacji o panującym
reżimie oraz otworzy przejście do kanałów.

Udaj się w lewo. W pewnym momencie drogę zagro-
dzi masywna kratka. Podnieś leżącego buraka i pójdz
w prawo. Tuż przed końcem tunelu wylowisz ze ścieków
skrzynkę. Na końcu korytarza postaw ją na ziemi
i umieść w środku warzywo. Na chwilę wyjdź z pomiesz-
czenia, a kiedy do niego wrócisz, w klatce będzie siedział
dorodny szczur. Wpuść go w rurę. Po chwili wyleci z niej
dymiący granat. Przy jego pomocy pozbędziesz się kraty
blokującej przejście.

Udaj się przed bar. Z rosnącej tam winorośli zerwij dor-
odną kiść. Swoją wzrok skieruj ku stojącej pod drzwiami

mawiaj z duchem wisieica. Okaze się, że jest to dusza
mechanika zajmującego się obsługą stojącego w hanga-
rze statku międzysystemowego. W zamian za pochowa-
nie jego ciała, pomoże ci on uruchomić pojazd.

Wyjdź z warsztatu. Deskę połóż na progu i przejdź
przez bramę – zostaniesz zauważony przez strażnika. Te-
raz szybko pobiegnij do ubikacji i wskocz do kloa. Straż-
nik nie widząc nikogo podejrzanego wróci na posterunek,
gubiąc kartę magnetyczną. Możesz przystąpić do urucha-
miania statku. Pogadaj z duchem. Najpierw sprawdź dzia-
lanie karty na panelu sterowania. Coś się nie zgadza. Po-
każ ją duchowi. Faktycznie, masz niewłaściwą kartę. Po-
nownie obejrzyj panel i podłącz odpowiednie kabelki. Te-
raz możesz wpisać kod odblokowujący silniki i włożyć klu-
czyki do stacyjki. Rozrusznik chwilę zarzęzi, silnik zalapie,
ekrany ożyją – czas odwiedzić inne systemy.

Najpierw udaj się do systemu graficznego. Przed wy-
ściem ze statku opróżnij bagażnik. Ze stojącej w porcie ta-
licy zdejmij szpadel. Kawalek dalej znajdziesz automat
rozmieniający monety. Wyciśnij trochę kleju na otwór zwro-
tu pieniędzy i zaczekaj. Po chwili moneta jakiegos niezna-

WISJA HAROLDA

przedstawicielce płci pięknej. Już po chwili rozmowy wy-
dzie na jaw smutna prawda – nie zgadza się ona na żad-
ne udzielanie kredytów. Nie ma zamiaru także pośredni-
czyć w handlu bronią. Gotowa jest natomiast rozstać się
ze swoją fiolką perfum – i o to chodzi! Wejdź do baru.
Możesz zaznajomić się z atrakcjami jednej z tutejszych
rozrywek – plakatem wirtualnym.

Jesteś wewnątrz plakatu. Podnieś jeden z kamieni
oraz kraba. Kamień wrzuc do kałuży – przyciągnie to
uwagę Pożeracza Bajtów. Kiedy będzie zajęty, zabierz
mu solniczkę. Następnie wejdź na ostróg i posól ją –
dzięki sile odrzutu znajdziesz się na skalnej półce kilka
metrów wyżej. Zatkaj krabem trąbę stonia i zejdz na zie-
mię – droga przez paszczę stoł otworem. Bogatszy
o solniczkę lądujesz ponownie w barze.

Teraz przejdź trzy plansze w prawo – dojdiesz pod
Pomnik Procesora. Tutaj wyciągnij z krzaków garnek
i udaj się do wyjścia z kanałów – tutaj możesz wypełnić
go szlamem. Dodaj perfumy, sól oraz winogrona – po-
wstała mikstura jest w stanie zwalić z nóg nawet najwy-
trwalszego weterana barowych rozrywek. Sprawdź jej
działanie na pijaczku siedzącym pod pomnikiem. Skutek
okaże się nieco sliniejszy od zamierzonego – liczba Pik-
seli we wszechsystemie zmniejszy się o jeden. Przeszu-
kaj zwłoki – powinieneś znaleźć fragment odzieży oraz
kennkartę. Idź na stację metra.

Porozmawiaj ze znajomym żołnierzem i zapropo-
nuj mu swoje usługi w charakterze szpicla. Po po-
twierdzeniu swej lojalności dowodem tożsamości
otrzymasz specjalną odznakę. Nadszedł czas, aby
przyjrzeć się klienteli w barze.

Znajdziesz tutaj dwie osoby. Jedną z nich jest córka uwię-
zionego prezydenta. Niestety, z powodu otaczającego cię za-
pachu, nie jest ona zbytnio skłonna do konwersacji. Drugi
gość natomiast to właściciel pobliskiej łaźni, chwilowo za-
mkniętej. Gdybyś dysponował gotówką, to być może uczy-
niłby dla ciebie wyjątek... Porozmawiaj z nim o interesach.
Okazuje się, że pan biznesmen jest byłym przemytnikiem!
Oj, powinien uważać co wygaduje przy obcych. Postras-
z go odznaką konfidenta, a klucz do łaźni trafi w twoje ręce.

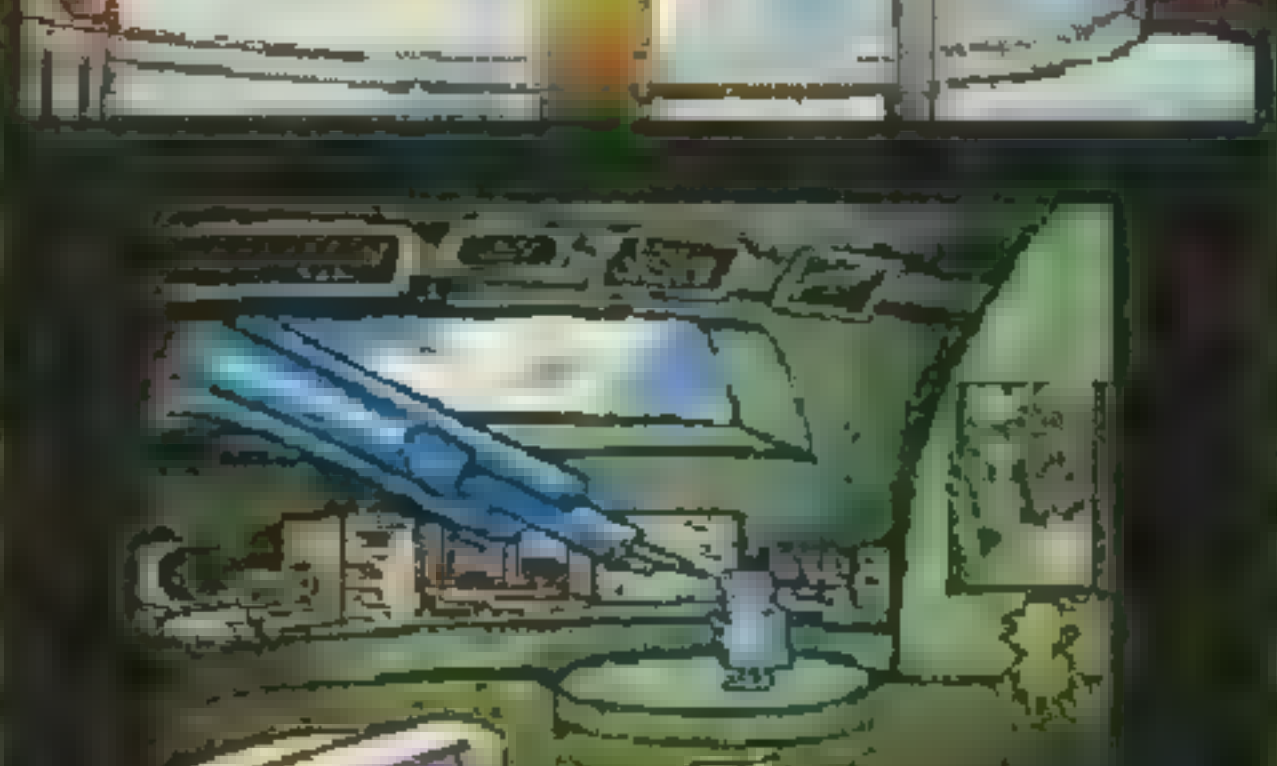
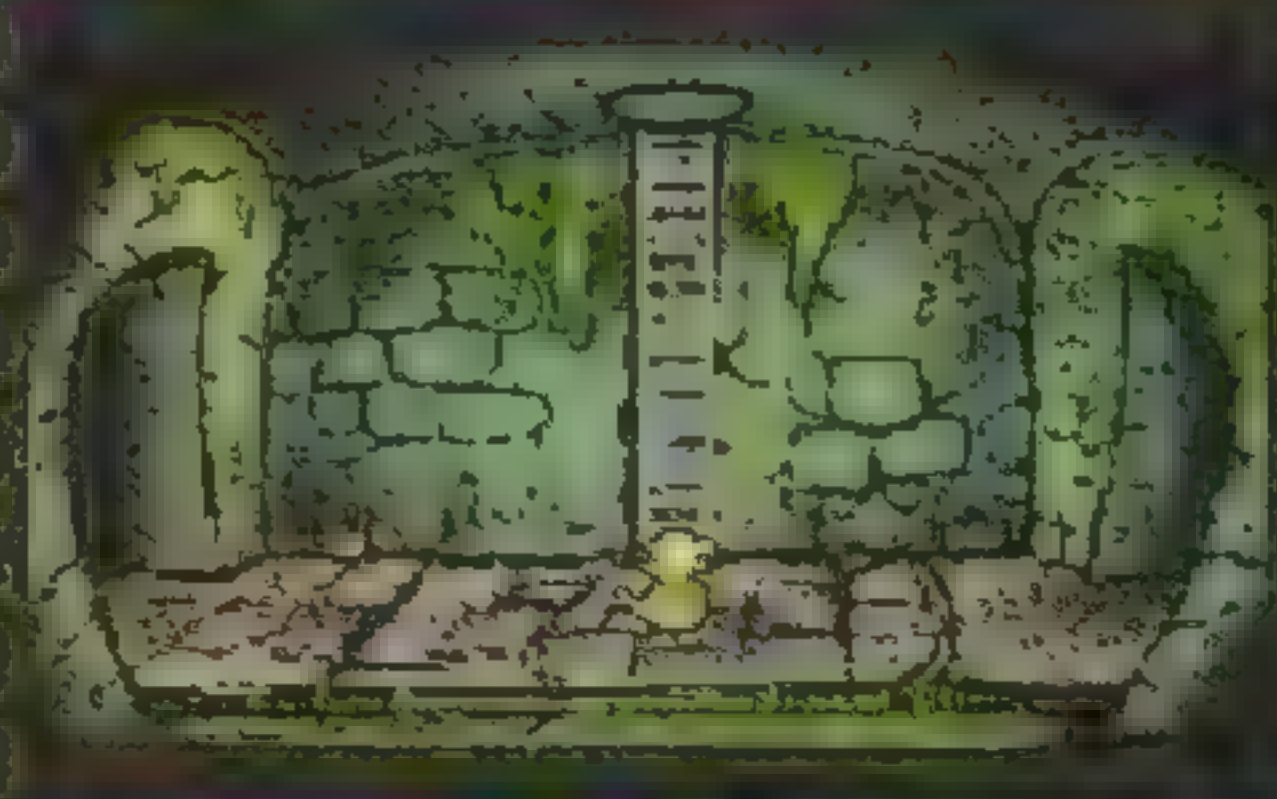
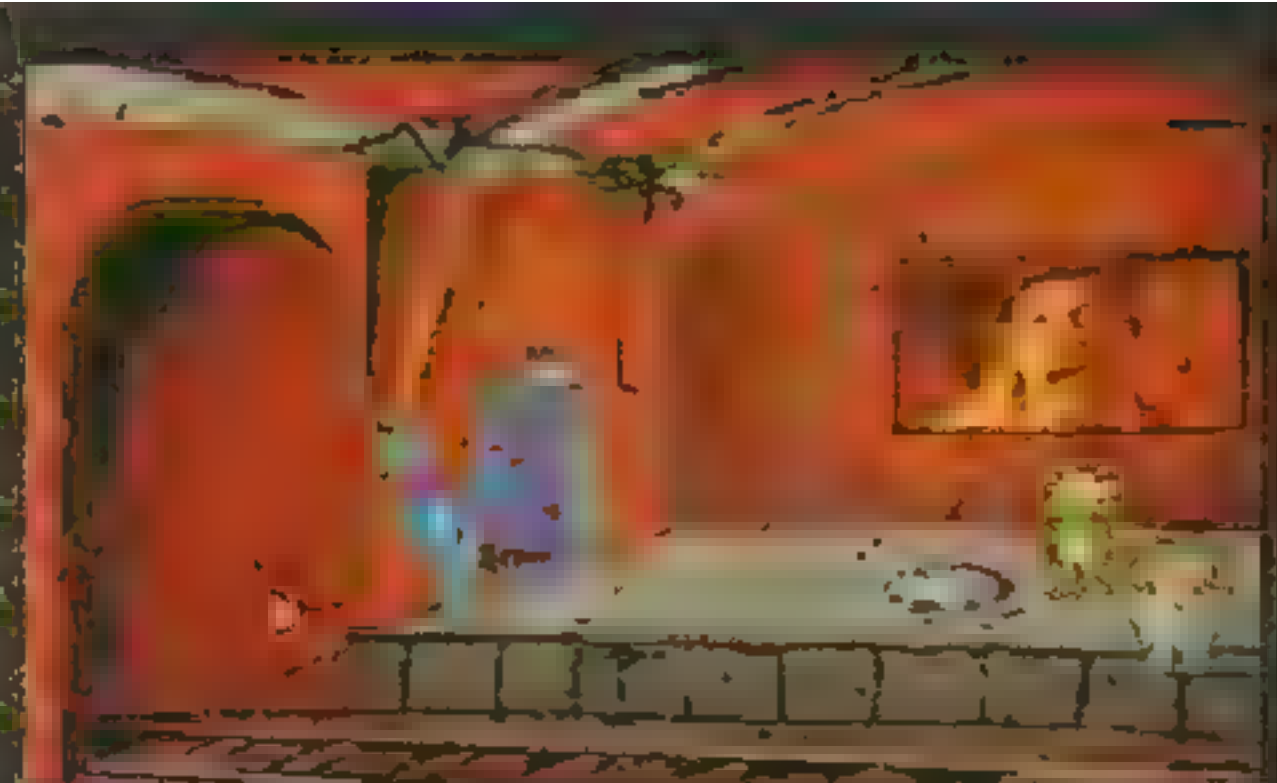
Zaraz po wejściu do budynku zostaniesz aresztowany
po zarzucie współpracy z wrogiem i chwilowo osadzony
w... ubikacji. Na szczęście po chwili pojawi się twój holo-
graficzny znajomy z ruchu oporu, tym razem we własnej
osobie. Okazuje się, że zostałeś schwytany przez konku-
rującą z nimi organizację wywrotową. Chwilę po uwolnie-
niu cię z więzów pojawi się agent owej przeciwnej organi-
zacji. No cóż, jak widać Piksele o przeciwnych zapatry-
waniach politycznych niezbyt za sobą przepadają.
Przeszukaj zbroczone binarną krwią ciało bojownika
FNS – znajdziesz kluczyki. Wyjdź na zewnątrz
i udaj się do warsztatu. Podnieś deskę i poroz-

nego staruszka utkwii w twojej pupapce. Możesz ją wyjąć
śrubokrętem. Wróc na statek. Kolejnym twym celem będzie
system cementarny.

Wykop grób w oznaczonym miejscu i złóż doń ciało me-
chanika. Po chwili odbędziesz ostatnią z nim rozmowę – da
ci namiary na agenta ruchu oporu. Wróc do systemu gra-
ficznego. Porozmawiaj z dzieciakiem – przedstawi ci cel
twojej misji we wszechsystemie – poda dostępne informa-
cje o mitycznym czerwonym bącie oraz nakieruje na pro-
wadzącą do niego ścieżkę.

Teraz przenieś się do systemu bibliotecznego. W auto-
macie na lądowisku możesz kupić hot doga. Idź do bibliote-
ki. Niestety, jest ona chwilowo zamknięta. Na szczęście do
środka można się dostać przez okienko piwniczne – należy
jedynie nieco pogmerać przy nim śrubokrętem. W środku
wejdź do kolejnego plakatu. Tutaj sprawa jest już nieco
bardziej skomplikowana. Najpierw pobaw się dźwignią wy-
stającą z kolumny. Ooops... Na szczęście twoje krzemowe
ciało jest odporne na upadki z dużej wysokości. Teraz po-
gmeraj w szczelinie po drugiej stronie kolumny – wycią-
gniesz z niej linę. Odtóż ją na miejsce – pojawi się nad klat-
ką z papugą. Wejdź po drabinie i przywiąż linę do klatki.
Zejdź na dół i ponownie zajrzyj do szczeliny – klatka się
uniesie. Zabierz papugę i przy jej pomocy ściągnij drugą
drabinę. Wejdź po niej i stań nad taśmociągami. Kiedy po-
jawi się na nim kolejna rzeźba, złap ją przy pomocy liny.
Zejdź na dół i postaw swój posążek na zapadnli. Zawołaj
rzeźbiarza. Kiedy przybiegnie ratować swoje dzieło, pocią-
gnij za dźwignię i odeślij go w niebyt. Podejdź do warsztatu
i wsiądź na taśmociąg – wyjedziesz do piwnicy. Tutaj od-
kręć śrubokrętem zawiasy przy drzwiach – dostaniesz się
do biblioteki. W kartotece znajdź mapę wszechsystemu
i idź na lądowisko.

Teraz złóż
krótką



MARKSOFT'95

1MB AMIGA

PRZYGDOWA

80% 75% 85%

zawiera VAT

wzryte w systemie K2/K7. Znajdują się tutaj największe złoża diamentów. Ze śmietnika wyciągnij butelkę i stucz ją na diamentowej skaie. Zabierz denko. Udaj się do systemu obserwacyjnego. Obserwator jest niezbyt skory do konwersacji. Ożywi go dopiero wzmianka o prowadzonych przez ciebie poszukiwaniach czerwonego bajtu. Niestety, przy pomocy jego teleskopu nie można odnaleźć zaginionego systemu G1. Na szczęście możesz mu pomóc – okazuje się bowiem, że denka od diamentowych butelek stanowią idealne soczewki. Posiadasz także niezbędną w poszukiwaniach mapę. Kiedy wręczysz te przedmioty naukowcowi, ustali on położenie systemu w ciągu kilku nanosekund. Udaj się tam.

Po wyjściu ze statku staniesz przed potężną bramą – otwiera się ona po podaniu właściwego hasła. W przypadku pomyłki możesz oczekiwać nieprzyjemnych sensacji ze strony komputera. Po przebrnięciu przez tę przeszkodę znajdziesz się w sali z czerwonym bajtem. Niestety, pilnujący go smok nie jest zbyt skory do współpracy. Przywiąż linę do słupka i zejź na dół. Tutaj odkręć dopływ gazu i podpal go zapalną potarą o zawór. Po chwili wesóło przypiekany kołes wypuści słoik. Weź go i wyjź na powierzchnię. Poleć do systemu pasterskiego. Idź na fermę. Pogadaj z owczarzem. Po raz kolejny zdajesz sobie sprawę, że brak pieniędzy nieco utrudnia rozmowy z mieszkańcami wszechsystemu. Od czego jednak masz rozum. Postrasz hodowcę wizją wilka rozszarpującego jego ukochane stadko – natychmiast pobiegnie ostaniać własną pierśią swe ukochane białe kłębuszki przed chorobliwymi zapędami drapieżcy. Zabierz owczą skórę oraz patyki i przenieś się do systemu bibliotecznego.

Idź do piwnicy. Podnieś miskę, postaw ją na zlewie, odkręć kurek i zaczekaj, aż napelni się wodą. Teraz wstaw do garnka z zacierem słoik, przykryj go miską i podpa gaz. Poczekaj na zakończenie procesu destylacji. Zdemontuj urządzenie i wyjmij słoik napelnięny najczystszy bimbrem. Leć do systemu G1.

Zanim wejdiesz do smoczjej jamy, musisz sporządzić, zgodnie z zaleceniami najlepszych słowiańskich wieszczów, broń antysmoczą. Wypełnij więc skórę bimbrem, dorzuć hot doga i całosć zaklej. Teraz połącz korpus z czterema patykami, a otrzymasz model owcy. Daj ją smokowi. Jak się okazuje, nawet jego pancerny żółądek nie jest w stanie przetrwać takiego koktajlu. Zabierz czerwony bajt i uciekaj. Udaj się do systemu graficznego.

Właścicielowi kantoru zaoferuj swój (a właściwie to kradziony) statek między-systemowy – z radością ci sprzeda bilet na prom. Ponownie znalazłeś się w systemie Piksel. Idź pod pałac wirusa. Strażnikowi pod bramą pokaż czerwony bajt – otworzy ci to drogę do środka. Przygotuj się na ostateczną rozgrywkę i pamiętaj – takiego najemnika jak ty nie jest w stanie skusić żadna Ciemna Strona Mocy!

Zaskoczony?

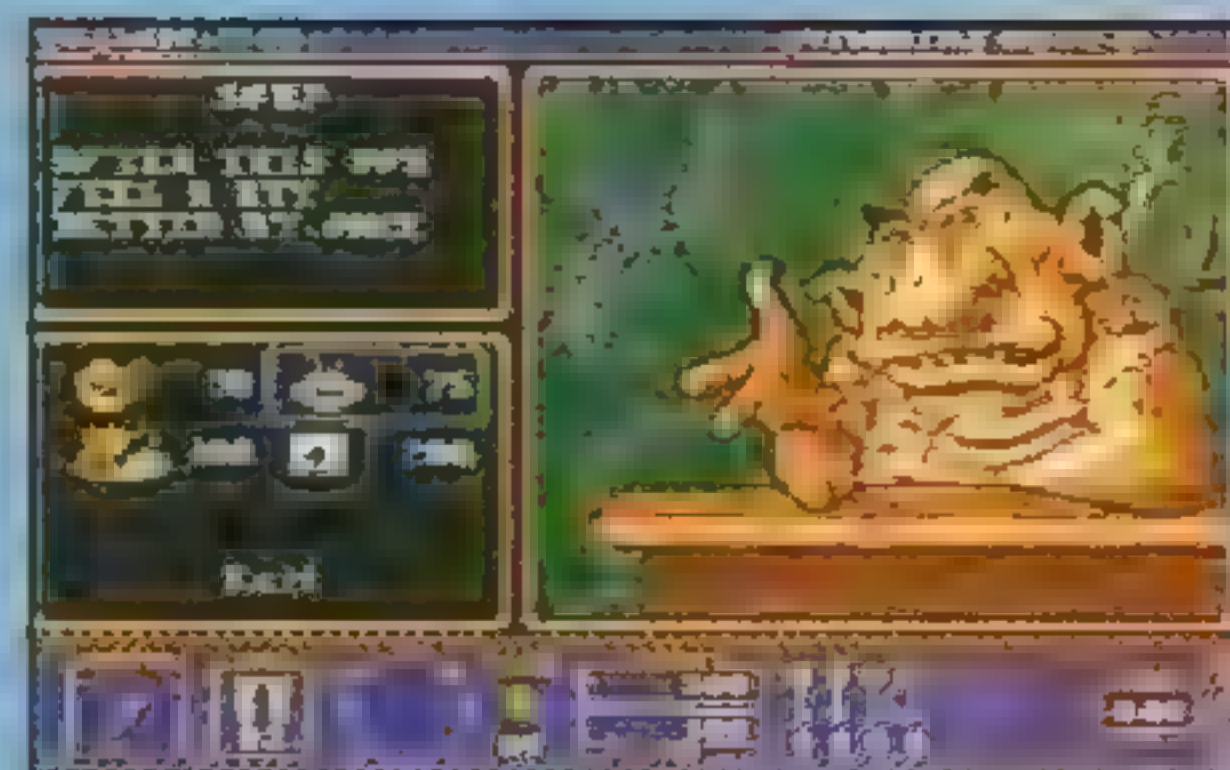
PooH

Autoryzowany dystrybutor. MarkSoft



Piękna móż karaibskich nie da się wyrazić słowami, to trzeba po prostu zobaczyć. Piękne zielone wysepki – Antiqua, Barbados, Montserrat, St. Kitts i wiele innych – były od wieków natchnieniem dla pisarzy, oazą spokoju dla starzejących się milionerów, miejscem tajnych schadzek, a w przeszłości kryjówką piratów.

złośliwe zwierzątka wszelkiej maści oraz kościotrupy, zbójce i piraci. Potem jednak przed tobą staną inne problemy, jak rozwiązywanie zagadek przekładni otwierających drzwi, wydostawanie się z



decydujących o postępie w twojej podróży jest złoto, za które możesz w sklepikach nabyć jedzenie, broń, bomby itp. Pieniądze

można także pomnożyć, nie inwestując lecz bawiając się w hazard z właścicielem sklepiku. W przypadku wygranej zarabiasz 100%

TRAPS'n'TREASURES

Dawniej nie było jednak tak wspaniale. Piraci grasujący na morzach pomiędzy Ameryką Północną a Południową grabili statki wywożące złoto z nowego odkrytego kontynentu do Europy. Jednym z najbardziej zuchwałych był Kapitan Rudobrody, który oto właśnie napadł na statek, którym przewoziłeś skarby. Ty jednak, zamiast jako kapitan stanąć w obronie ładunku, schowałeś się w kredensie – no i klops. Masz statek, ale załogi nie, zaś aby dopłynąć do najbliższej większej cywilizacji, potrzebować będziesz kolektyw marynarski. Choć przyszło ci to z dużym trudem, udało ci się pozełgować za piratem, który swoje tupy i zakładników ukrył na wyspie Diabła. Ciężko będzie się tam dostać, gdyż brzeg od wód otwartych oddzielony jest rafą koralową.

TRAPS'N'TREASURES jest jedną z najlepszych gier platformowych na Amigę. Na taką ocenę składają się grafika, muzyka i świetny scenariusz. Grę rozpoczynasz od próby dostania się przez rafę na wyspę, na której została uwięziona twoja załoga oraz ukryty skarb. Nie będzie łatwo, gdyż na twej drodze staną



stawki. Wiele przedmiotów ukrytych jest w dzbanach, które trzeba rozbić paroma uderzeniami, lub za skrynkami, które trzeba przenosić. Przystawianie ich często pomoże ci dostać się do wyżej położonych platform.

Jeżeli lubisz logiczne zręcznościówki z dobrą grafiką i miłą przygrywką muzyczną, to ta gra jest idealna dla ciebie. Gwarantuję – będziesz do niej wracał przez całe tygodnie, miesiące, a może i lata (kto wie).

G1200

Autoryzowany dystrybutor: Mirage

KRISALIS'94

1MB AMIGA

ZREČNOŚCIOWA

85% 80% 95%

Cena w zł zawiera VAT



Niesamowite! Naukowcy zastanawiają się jak to możliwe - zdjęcie prosto ze snu Gulasha

MORTAL KOMBAT 3

Witam. Na samym początku zapraszam miłośników FX-FIGHTERA do KGB, gdzie znajdziecie WSZYSTKIE mi znane ciosy do tejże bijatyki, a także listing pliku, który daje możliwość gry bossem - RYGILEM.

OK. TRÓJKA JUŻ JEST. Chyba nie pochwalę się zbytnio, jeśli powiem, że JUŻ ZA MIESIĄC PEŁEN OPIS MORTAL KOMBAT 3 na PC!!! Mogli byśmy wprawdzie dać opis już teraz, ale nie byłby tak wyczerpujący i tak dokładny. Mogę wam za to śmiało powiedzieć, że MK3 to najlepsza bijatyka jaką widziały moje oczy. Jest szybka, szybsza niż MK2. Postacie są lepiej zrobione. Są punktowane COMBOS'y. Dźwięk mrozi krew w żyłach. Obok, na screnchach, możecie sami się przekonać! Jedno Fatality, jedno Babality, a także trochę walki... w grudniu będzie jazda! Postuchajcie teraz uważnie...

W październiku 1994 r. zaczęły się prace przy konwersji MK3 z automatów na PC. Konwersja, o której ED BOON (chyba wiecie kto to...) powiedział, że jest „najlepszą konwersją MORTAL KOMBAT wszech-

czasów”. Od 13 października 1995 r. (w USA) MORTAL KOMBAT 3 jest w sprzedaży, poprzedzony największą kampanią reklamową, jaką kiedykolwiek miało mordobicie na PC.

Czego można się więc spodziewać?

1. Nawet siedem poziomów scrollingu w tłach - wszystko to samo, co w wersji automatowej. Wszystkie animacje, np. latające śmiecie, jakieś kamienie i pioruny. Do tej pory mordobicie na PC posiadały po jednym scrollu w tle.
2. Nowy patent „multiplayer”, a mianowicie możliwość gry w sieci!!!
3. „Inteligencja” komputera działa z taką samą szybkością jak na automatach. Zatem nawet na wolniejszych komputerach gra nie zwalnia w drastyczny sposób.
4. Jeśli posiadasz 8 MB pamięci, gra nie zatrzymuje się podczas morphingu SHANG TSUNGA w innych zawodników.
5. Walka działa w trybie 320x200, a wszystko inne w 320x240.
6. Podczas produkcji programiści opracowali nowy algorytm kompresji kodu postaci. Zajmują poniżej jednego me-

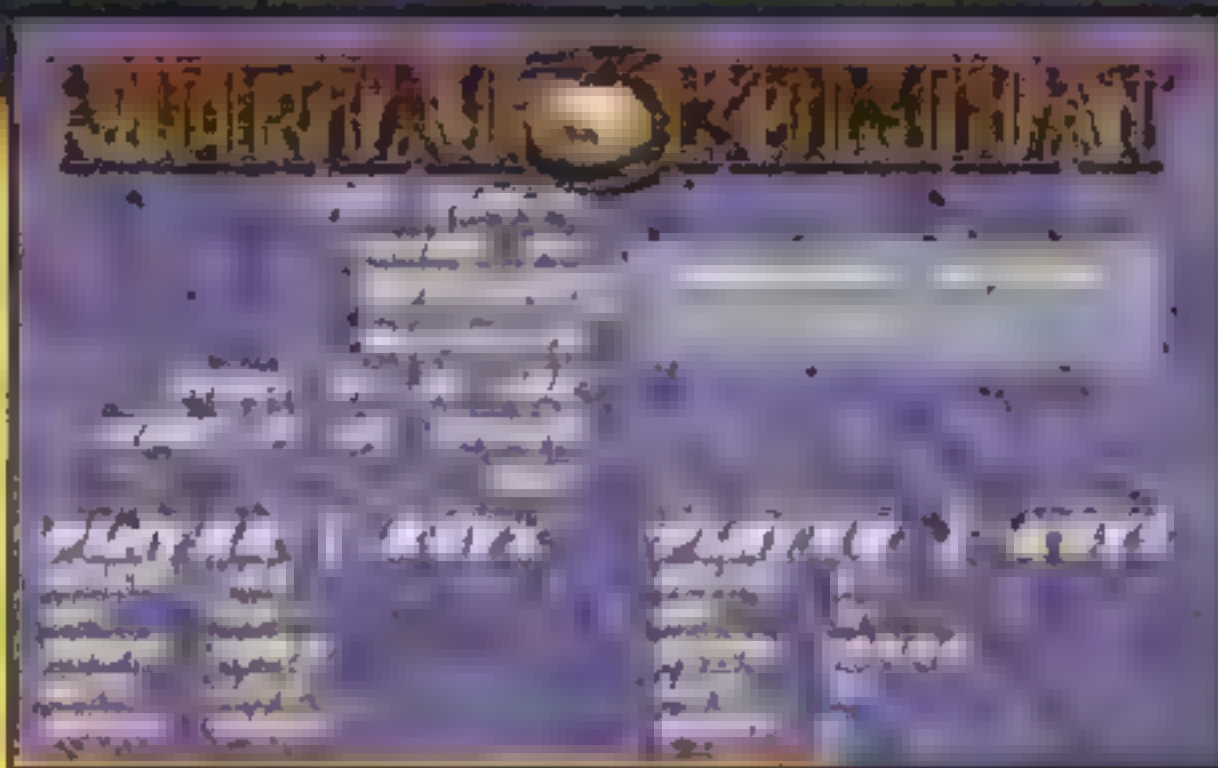
gabajta i nawet na komputerach wyposażonych w 4 MB RAM podczas walki nie ma typowych przestoju! Jeśli masz 16 MB, to wszystkie postacie ładują się do pamięci skracając czas do grywania.

Minimalna konfiguracja zalecana przez producentów to 486DX/33 i 4 MB RAM. Optymalna to 486DX2/66 i 16 MB RAM. Jest support dla GUS'a i AWE32. No i co wy na to?

Ogłaszam OFICJALNY KONIEC tematowi MK2. Kolej. MK3. MULEZ.



Powiem wam teraz co mnie wkurza. Mianowicie drażni mnie cały ten szum na temat przemo- cy w grach i ich oddzia- lywania na psychikę młodego człowieka. Niech stare dewoty przestaną wstawiać głupoty! Czy które- muś z was przyszło do głowy po paru go- dzinach DOOM'a ku- pić piłę spalinową i rozciąć na pół kumpla? Albo po całonocnej młócce w MK macie ochotę wyrwać bratu serce? A GUZIK!!! Masz ochotę po- łożyć się spać z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku! Bo grając właśnie się wyżywasz, a nie ładujes! Gry łuzują, a nie stresują! Dla- czego w MK3 na PC jest o wiele mniej krwi niż w MK2? No dlaczego? Ja chcę dużo KRWI! Hektolitra czerwonej KRWI na ekranie! Skoro płacę za dobrze wykończony produkt, to mogę coś od niego wymagać! Ale nie, bo przecież po kilku godzinach gry wyjdiesz na ulicę i zbijasz się wali amerykańscy spycielarze o skrzywiłonej od



urodzenia psychice po dokonanych przez siebie aktach przemocy i wandalizmu mówią, że widzieli na filmie albo w grze... WIERZYCIE IM?

Bo ja nie! Każdy sposób jest dobry aby się wytęgać! Poza tym to patenty tych genialnych adwokatów, którzy potrafią nie tylko wyrwać katu wielokrotnego mordercę, ale nawet wypuścić go na wolność!!

W Niemczech MK3 dostał wilczy bilet i zakaz sprzedaży. Zbyt wiele przemocy. To może powinni zakazać wyświetlania w kinach filmów ze STALLONE'iem, w których giną setki złych ludzi!!! Ale nie... Kasa musi się kręcić - pomyślcie tylko, ile zarobią w Niemczech goście na nielegalnych importach. Bagno i trzy metry mułu.

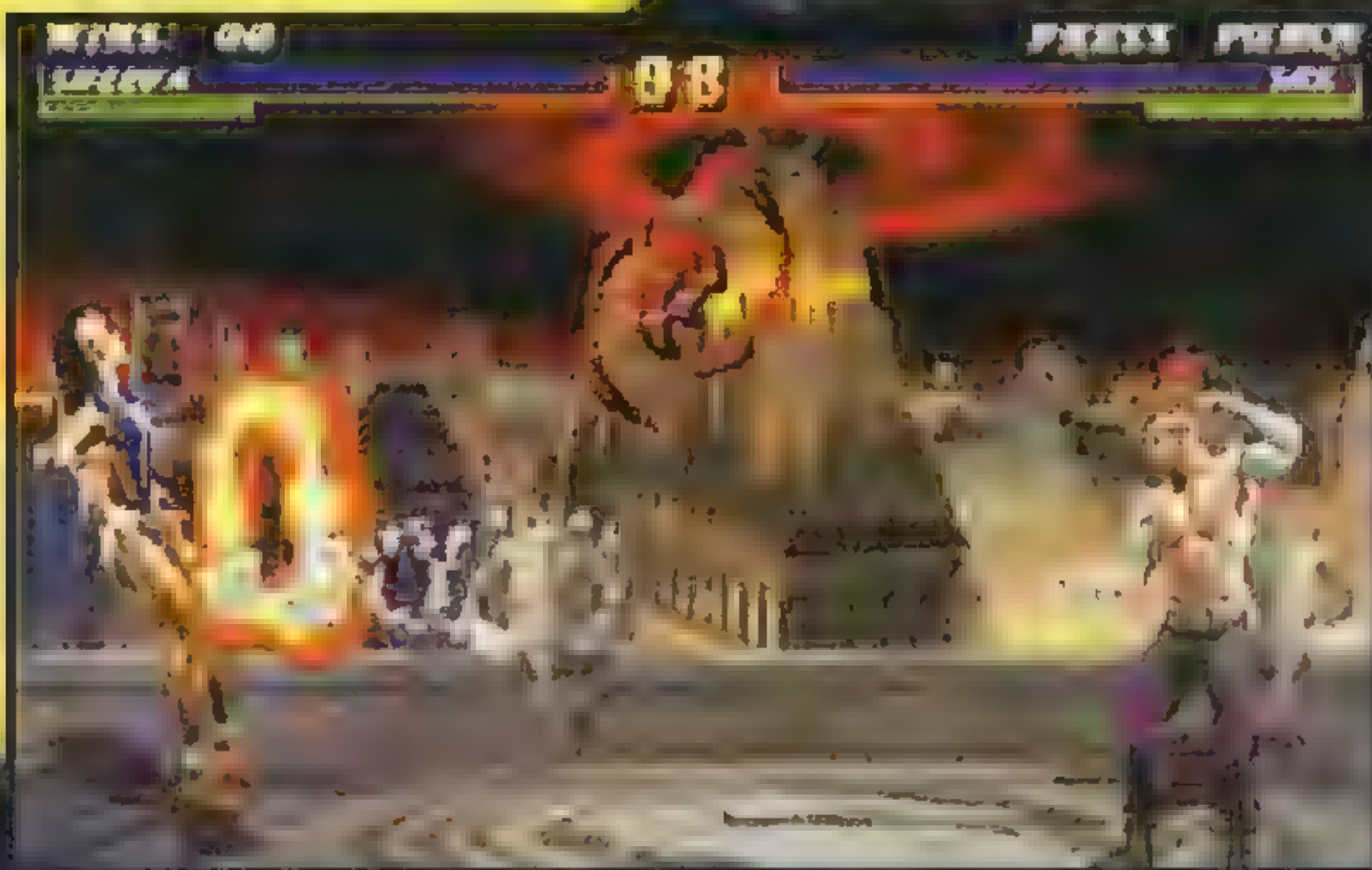
SON natomiast to silny frajer piekarz, przestępca i w ogóle czarny charakter. Nie odpowiada mi też jego zestaw ciosów - za mało w nich SZTUKI walki, a za dużo efekciarstwa i takie tam. Już wiecie? Ok. Obok morda GOUKENA na rysunku.



Jeśli chcecie znać historię którejś z postaci ze STREET FIGHTER'a - napiszcie. Opowiem wam ile będę wiedział.

GulasH yer Boss

Pozdrowionka:
Robert Postawa, Paweł Gronczewski, Marcin Grzymiński, Adam Skrety, Andrzej Redczak, Mamut, Krystian Aparta, Karol Gębarowski, Rafał Kiszko, Marcin Pawlak, Robert Ciechowski, Zdzisiek Smoliński (1. z REPTILEM można, 2. Kitana i Mileenę nie-można), Patrycjusz Łagoda (nic nowego - ścieżki AUDIO), Tomasz Kaczmarek (shut-up!), Adam Robaczewski (eicho...), Jakub Piszczek, Artur Lenarciak (cool... zabij!), Mariusz Pachuz, Michał Kiniecik



Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



CENA 29,90 zł

KUPIEC

- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztom, cisza morska itp.,
- ✓ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 6,00 zł!!!

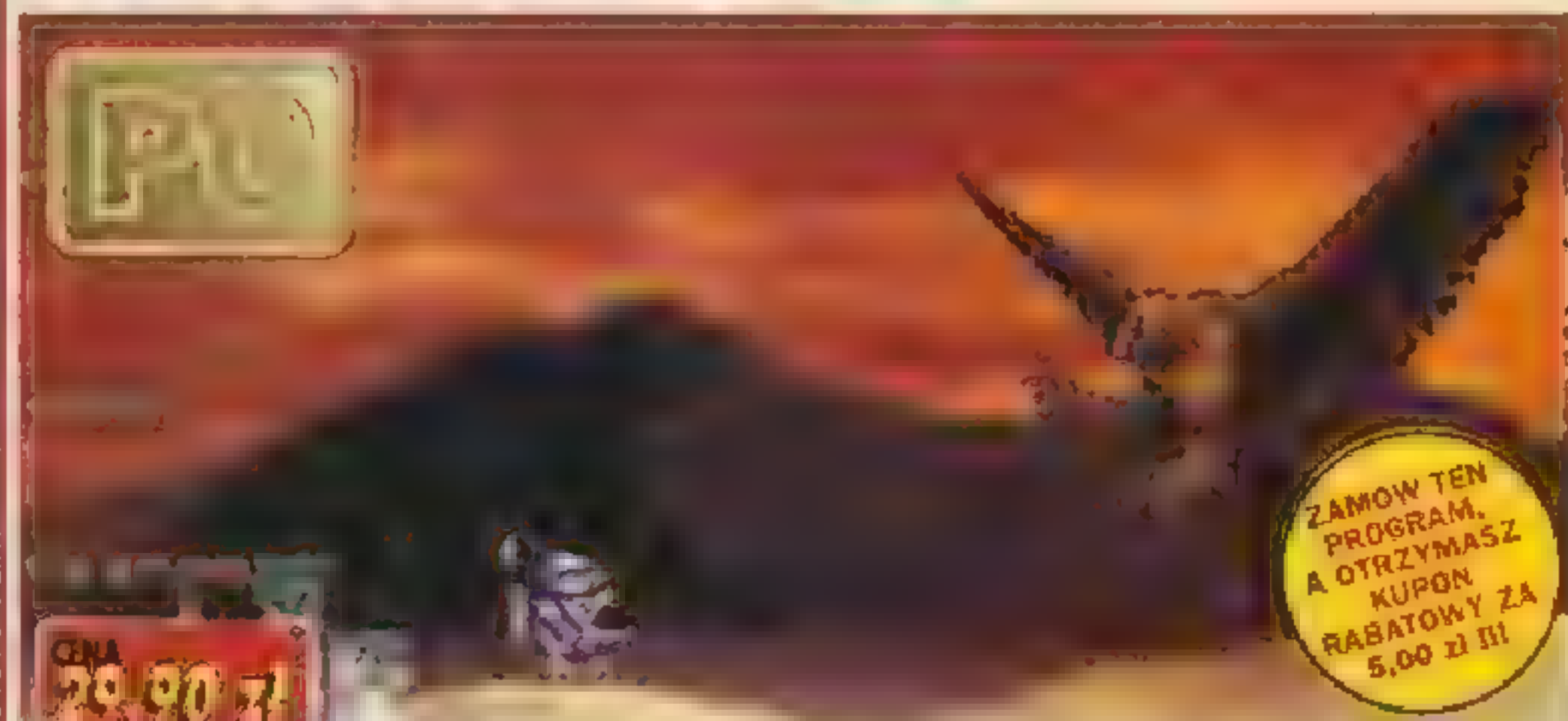


CENA 29,90 zł

LAZARUS

- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenarii,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł!!!



CENA 29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł!!!

SLATERMAN

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✓ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,

- ✓ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Comodoro C-64	Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Chemia	Mieczce Valdaira II	6,90 zł	Kolo Szczepić	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	English Tester	6,90 zł	Malawanki	12,50 zł	IBM PC	
Ortalis	HardTrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	AMIGA (7 MB):		Mieczce Valdaira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	Armi Puzzle (2 dyski)	12,50 zł	Ortalis	12,50 zł	Ortalis	24,90 zł
Eternal	Andromeda	12,50 zł	Super Darter (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	Aca Ball	12,50 zł	Super Darter (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Paker	Czech Bach	12,50 zł	Super Darter (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Darter (pol-niem)	12,50 zł	Brzecz	24,90 zł
Lazarus	English Tester	12,50 zł	Zenek Super	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, konieczne z dopiskiem S.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczony kosztu pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia.

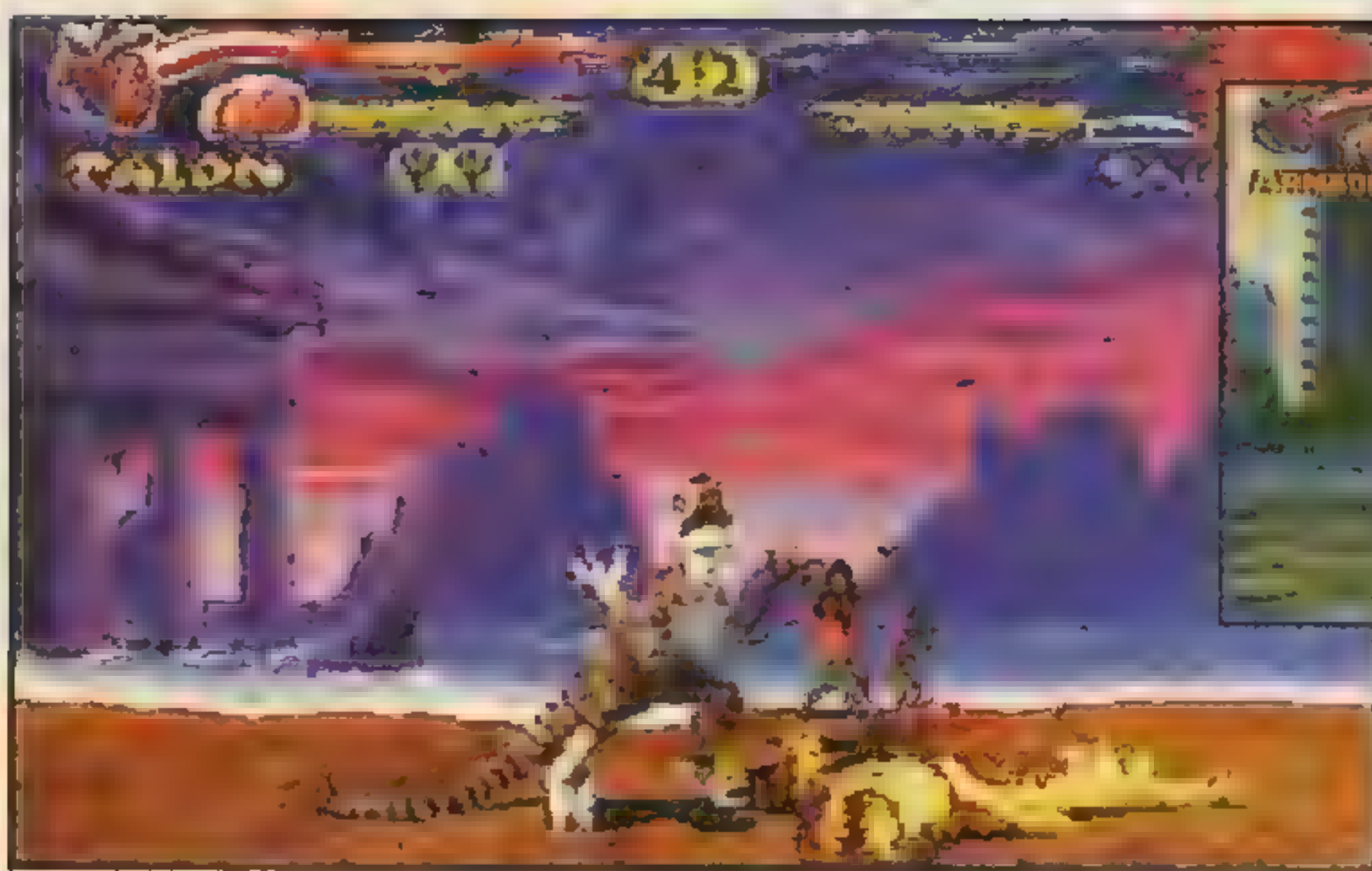
WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA: 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00 zł

WARTOŚĆ KUPONU: 1,00 zł 3,00 zł 6,00 zł 10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

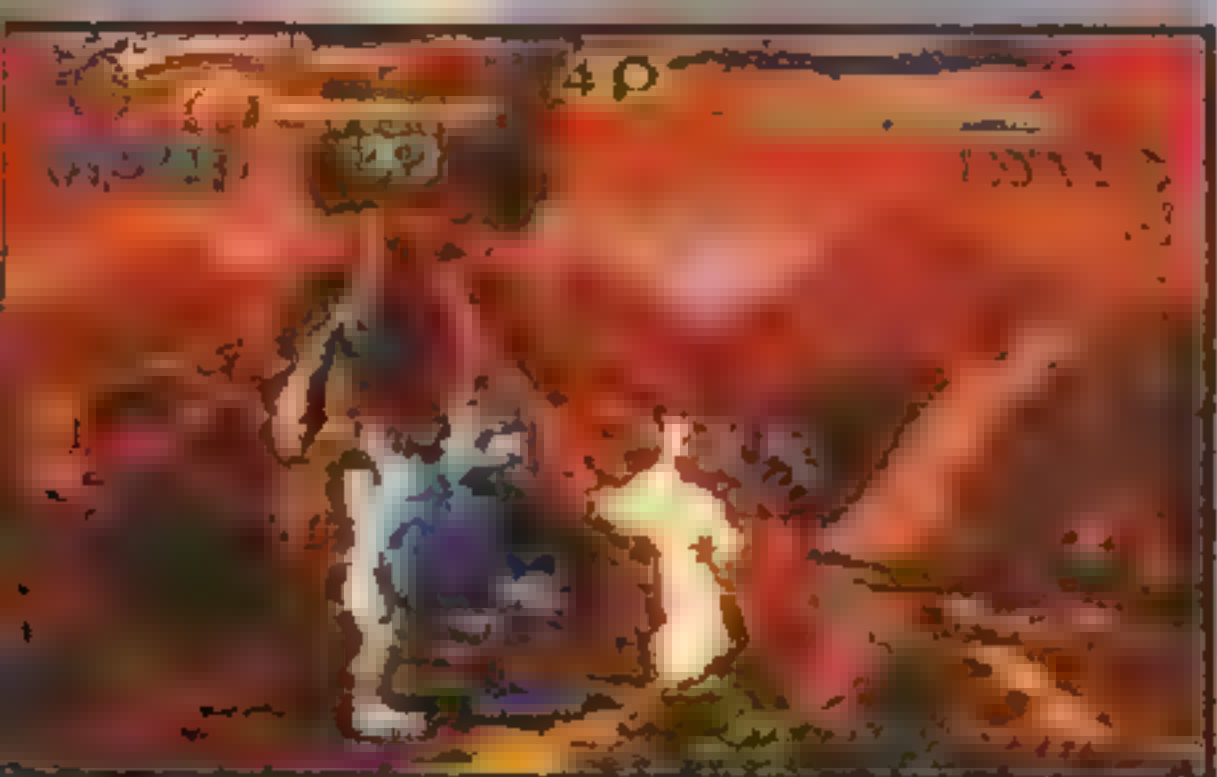
KATALOG - Przdzwoni, przyslij do nas zaadresowaną kopię zwracając za znaczkami lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541



Cześć! Od razu zabieramy się do roboty, bo szkoda miejsca. Miesiąc temu mieliście podane wszystkie ciosy — a teraz fatalities, combos i trochę strategicznych tipsów, aby życie dinozaura stało się łatwiejsze. Powiem jeszcze tylko, że bardzo podoba mi się mniejsza malpa — CHAOS i jego GOLDEN SHOWER, hehe...

Podane macie jak na dłoni, dla każdego coś nowego. FATALITIES wykonuje się jak zwykle na końcu walki, gdy przeciwnik się kiwa. Jeśli chodzi o COMBOS — podaję po cztery świetne kombinacje, które pomogą wam natłuc frajerów. Niektóre COMBOS są zakańczane SPECIAŁAMI — zajrzyjcie więc do numeru poprzedniego. Jeszcze tylko po jednym ciosie, które moim zdaniem najlepiej pomogą wam podnieść się z ziemi (do wykonania zaraz potem jak was znokautują) zarówno z bliska, jak i z daleka oraz odrobina strategii. Pamiętajcie, aby specyficz-



ne strategię stosować raczej dla monstrów kontrolowanych przez procesor a nie ludzi — człowiek może zareagować inaczej.

Wszystkie FATALITIES wykonuje się tak samo jak SPECIALE, czyli trzymając wciśnięte przyciski HQ + LQ. Jeszcze jedna uwaga. Nie grajcie na niskim poziomie trudności, gdzie przeciwnicy są nieudolni niczym niemowlęta w kołyskach — od razu wskoczą przynajmniej na #10!

ARMADON

FATALITIES

- Gut Fling — Dół — Dół — Dół — Góra
- Meditation — Przód — Dół — Przód — Przód
- Falling Spikes — Dół — Tyl — Góra — Dół

COMBOS

- Jumping Low — Z powietrza HF — Szybko Dół + HF — Szybko Dół + LQ + LF
- Jumping In-Close — Z powietrza LF — Z powietrza HQ + HF — Szybko Dół + LF — Szybko HQ + HF — MEGA CHARGE
- Bed-o-Nails combo — Z powietrza HF — Z powietrza HF — Szybko Dół + LQ — BED-O-NAILS
- Spinning Death combo — Z powietrza LQ — Z powietrza LQ + LF — Szybko Dół + LF — SPINNING DEATH

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka — FLYING SPIKES
- Z Bliska — GUT GOUGE

STRATEGIA

- Zawsze bądź przygotowany na zadanie ciosu do góry — odpowiedź na atak z lotnika. Blokuj jego MEGA-CHARGE i wyprowadzaj zaraz potem jakiegось SPECIAŁA.
- Znokautuj go, podejź jak najbliżej i ukucnij. Gdy będzie wstawał — zacznij serię ciosów od DÓŁ + LQ — zawsze będziesz szybszy.

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka — FREEZE BREATH
- Z Bliska — Dół + LQ + LF

STRATEGIA

Armadon i Vertigo mogą z daleka nawalać go HQ + HF, Blizzard trzepie go kombinacją SHORT MEGA PUNCH — LQ, Sauronowi najlepiej wychodzi przerzucanie, Diabło i Sauron mogą gryźć z daleka — HQ. Chaos powinien używać EARTH-QUAKE, a Talon załatwia sprawę COMBO zaczynającym się od HF.

PRIMAL

SZKOŁA PRZETRWANIA im. GULASHA

Każdy powinien czychać na jego MEGA PUNCH, który zablokowany daje cenne ćwierć sekundy na cios.

CHAOS

FATALITIES

- Golden Shower — Dół — Dół — Góra — Tyl
- Cannonball — Dół + Góra + Przód
- Hurl — Prawo — Prawo — Prawo — Lewo — Lewo — Lewo

COMBOS

- Battering Ram combo — Z powietrza LQ + LF — Z bliska HQ — Szybko HQ — BATTERING RAM
- Crossover — Przeskocz nad uderzając z LQ — Po wylądowaniu Dół + LQ — Dół + LQ + LF — BATTERING RAM
- High-Low — Z bliska HQ — Dół + LQ — Dół + LQ + LF
- Cadelina Special — Z powietrza LQ + LF — Z bliska HF — Szybko HQ + HF — BATTERING RAM — Dół + HF

FATALITIES

- Brain Bash — Góra — Przód — Góra
- To-Da-Moon — Dół — Dół — Dół — Góra
- Redemption — Dół — Prawo — Góra — Dół — Góra

COMBOS

- Fist of Fury combo — Z powietrza LF — Z powietrza LQ + LF — Z Bliska HF — Szybko HQ + HF
- Big Bang — Z powietrza HQ + HF — Z bliska HQ + HF — ICE GEYSER — Z powietrza LQ

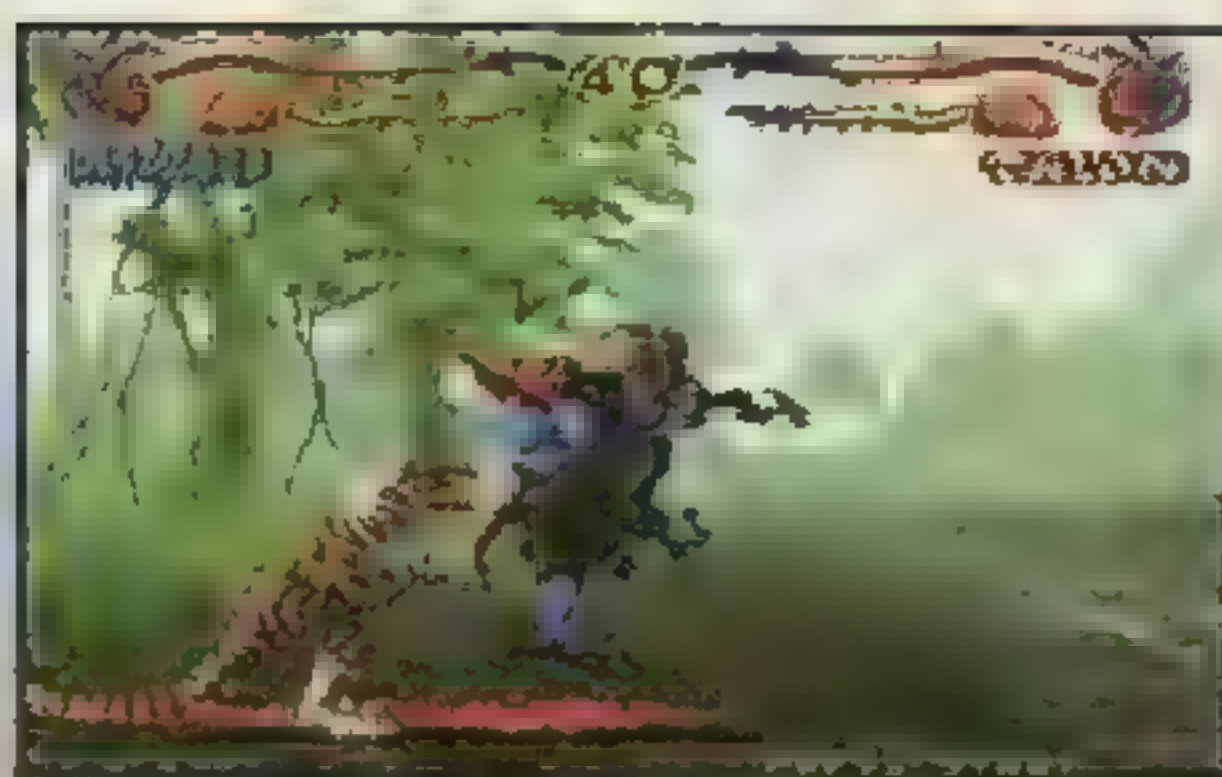


GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FAST POWER PUKE
- Z Bliska – GRAB-N-THROW

STRATEGIA

Najczęściej używa kombinacji POWER PUKE/FART OF FURY, a potem BATTERING RAM/FLYING BUTT SLAM. Blokować i kontrować. Armadon ładuje mu w ryj z powietrza LQ + LF. Blizzard i Sauron mogą go przetrzucić nawet jeśli stoi na ziemi. Chaos standardowo EARTHQUAKE, Diabło z powietrza LQ + LF, najlepiej gdy małpa wstaje po nokaucie. Talon załatwia frajera długimi skokami i COMBOS zaczynającym się od LOTNIK LQ + LF. Vertigo może teleportować się za niego i sklepać mu michę COMBO zaczynającym się od DÓŁ + LQ.



S A U R O N

FATALITIES

- Carnage – Prząd + Tył + Góra
- Grape Crusher – Prząd – Góra – Dół – Tył
- Flesh' Eating – Dół – Dół – Góra – Góra

COMBOS

- Snack Attack – Z bliska HQ – Szybko Dół + HQ – Szybciej LQ + LF
- Honorable combo – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko LQ + LF
- Stun Roar Combo – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF – STUN ROAR
- Claw and Tail – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF

RAGE

D I A B Ł O

FATALITIES

- Incinerator – Góra – Tył – Dół – Dół
- Fireball – Prząd – Prząd – Prząd – Prząd
- Infernal – Góra – Dół – Góra – Dół – Dół

COMBOS

- Fireball combo – Z bliska HQ – Szybko LQ – FIREBALL
- Hot Food combo – Z powietrza HQ + HF – Szybko HQ – Szybko HQ + HF – HOT FOOD
- Touch-of-Death – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF – Szybko HQ + HF – HOT FOOD
- Mega-Lunge combo – Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – MEGA LUNGE

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FIREBALLS
- Z Bliska – INFERNO FLASH

STRATEGIA

Lubi skakać w odpowiedzi na twoje skoki. Wyjedź mu w powietrzu z LQ lub LF aż się położy, wtedy skocz na niego (przerzucić albo COMBO zaczynające się od ataku z powietrza). Odskok do tyłu, bo w zanadru ma niezły cios, którym prawie zawsze naciera (HQ + HF z powietrza). Gdy wstajesz lubi nacierać z PULVERIZER'a – blokuj i kontruj w powietrzu.

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – STUN ROAR
- Z Bliska – NECK THROW

STRATEGIA

Często używa EARTHQUAKE STOMP z powietrza, a potem niezły cios ze stojaka. (HQ + LQ). Kiedy zaczyna EARTHQUAKE'a przeskocz nad nim unikając miażdżenia swojego cielska i zaatakuj bestię jakimś niezłym COMBO. Gdy będzie próbował podejść i ugryźć, poczekaj i wyjedź mu z kucek DÓŁ + HQ.

T A L O N

FATALITIES

- Heart Wrenching – Prząd – Dół – Góra – Dół
- Stampede – Prząd – Tył – Góra – Dół
- Shredding – Prawo – Dół – Lewo – Góra – Prawo

COMBOS

- Slasher combo – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF
- Pounce and Flip combo – Z bliska HQ – Szybko LQ – POUNCE AND FLIP
- Frantic Slasher – Z bliska HF – Szybko LQ – Szybko HQ – Szybko Dół + LF – Szybciej Dół + LQ + LF – SLASHER
- Super Pounce and Flip – Z bliska LQ – Szybko HQ – Szybko HF – POUNCE AND FLIP

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FRANTIC FURY
- Z Bliska – FACE RIPPER



STRATEGIA

Jako Armadon najlepiej używać IRON MAIDEN, Chaos i Sauron załatwiają sprawę z EARTHQUAKES, Diabło z powietrza LQ + LF. Blizzard dobrze trafia używając MEGA PUNCH albo markuje używając FAKE MEGA PUNCH i zaczyna COMBO. Talon powinien nacierać z powietrznym HQ + HF. Można skakać na niego, gdy blokuje powietrzne ataki często zaraz potem robi SLASHER'A lub FRANTIC FURY COMBO – niski blok i szybka odpowiedź.

V E R T I G O

FATALITIES

- Shrink and Eat – Tył – Tył – Dół – Góra
- La Vache Qui Rit – Tył – Tył – Dół – Prząd
- Petrify – Tył – Tył – Tył – Prząd – Prząd

COMBOS

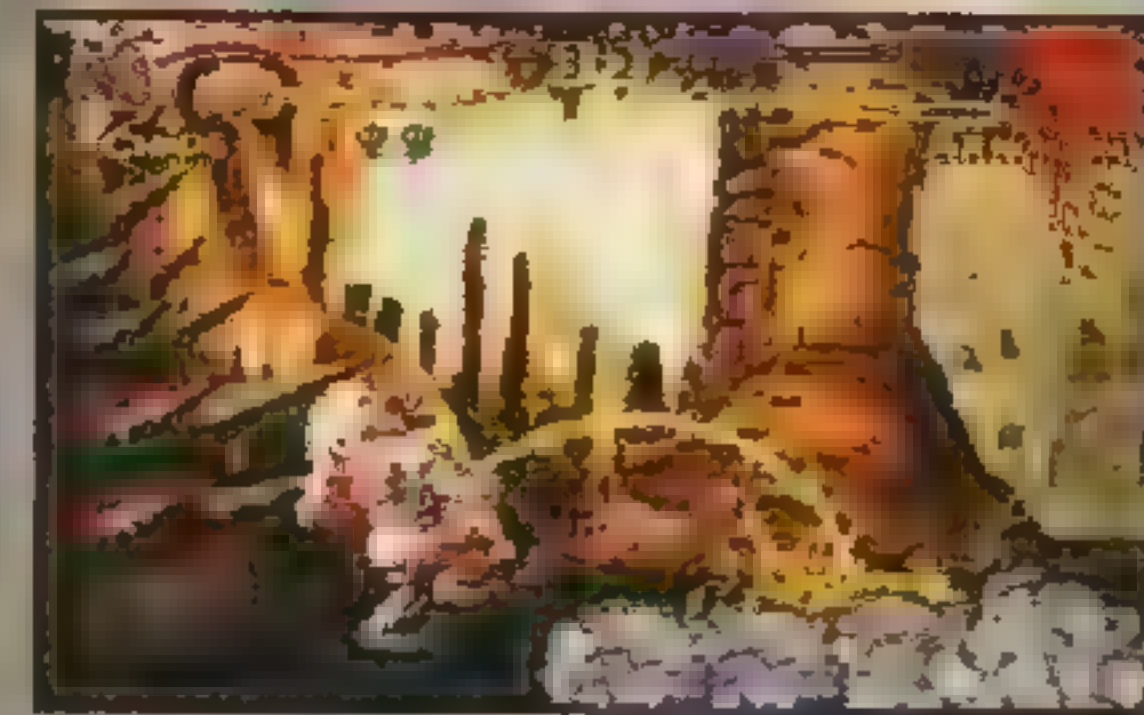
- Big Bite – Z bliska Dół + HQ – Szybko Dół + HF – Szybciej Dół + HQ + HF – COME SLITHER – Szybko HQ + HF – FAST VENOM SPIT
- Venom Spit combo – Z bliska Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF – FAST VENOM SPIT
- Scorpion combo – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – SCORPION STING
- Crouch Hit – Z Bliska Dół + LQ – Szybko Dół + LQ – Szybko Dół + LF – COME SLITHER – Szybko Dół + LQ – Szybciej Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF

GDY WSTAJESZ

- Z Daleka – FAST VENOM SPIT
- Z Bliska – VOODOO SPELL



Na górze Krowality. Na dole widać czym się leje, jak się pije betty.



STRATEGIA

Podobnie jak Diabło lubi skakać. Często nadziewa się na mocne ataki powietrzne (Vertigo LQ + LF, mały HF lub LF, Sauron i Diabło HQ + LF). Najlepiej atakować gdy przeciwnik jest już w powietrzu. Jeśli zaś VERTIGO cię trafia – źle wyskoczyłeś. Ładnie wchodzi COMBO zaczynające się od DÓŁ + HQ jeśli używa TELEPORT'u. Nigdy nie teleportuje się w odpowiedzi na projectile.

Primal Gulash

Autoryzowany dystrybutor: BobMark
Nowa cena: 119,- zł





ABUSE

Hiii Kiids! ABUSE to zupełnie świeże podejście do starych jak świat platformowych strzelanin. Polega ono na pozornie skomplikowanym sterowaniu (joy lub klawisze poruszają postać, zaś mysz steruje kierunkiem ognia), które w rzeczywi-

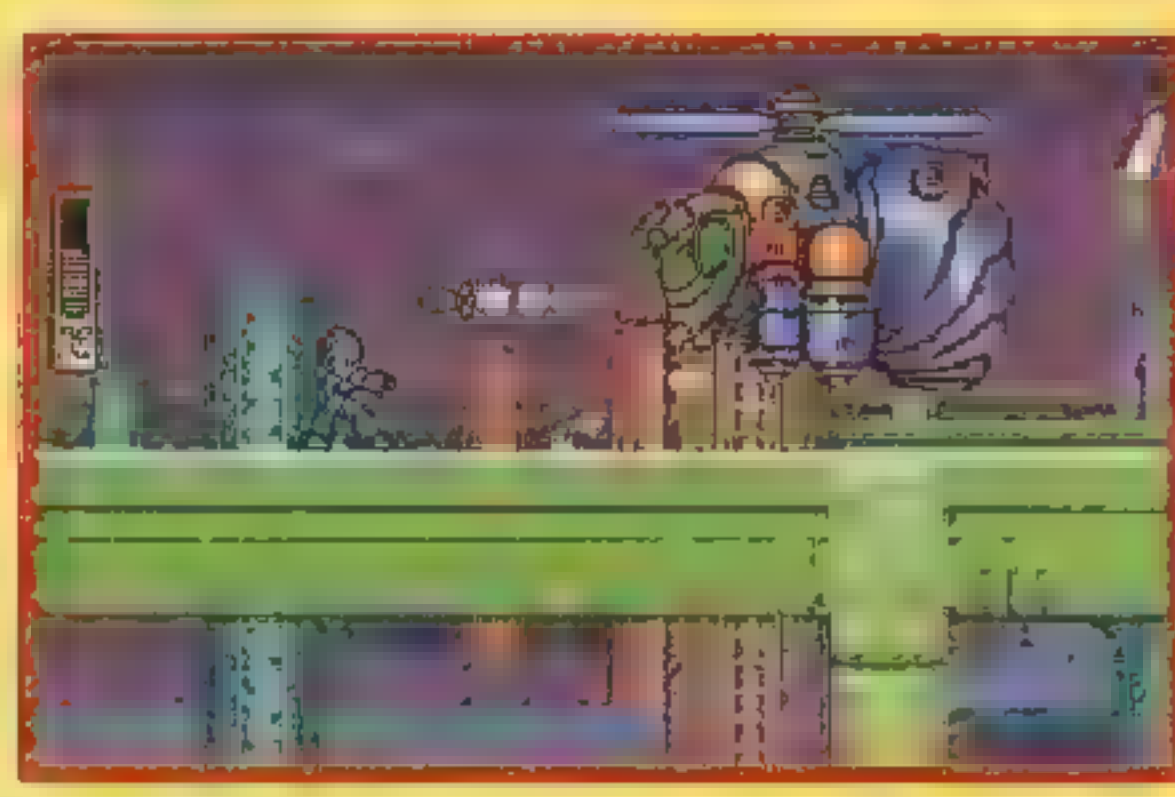
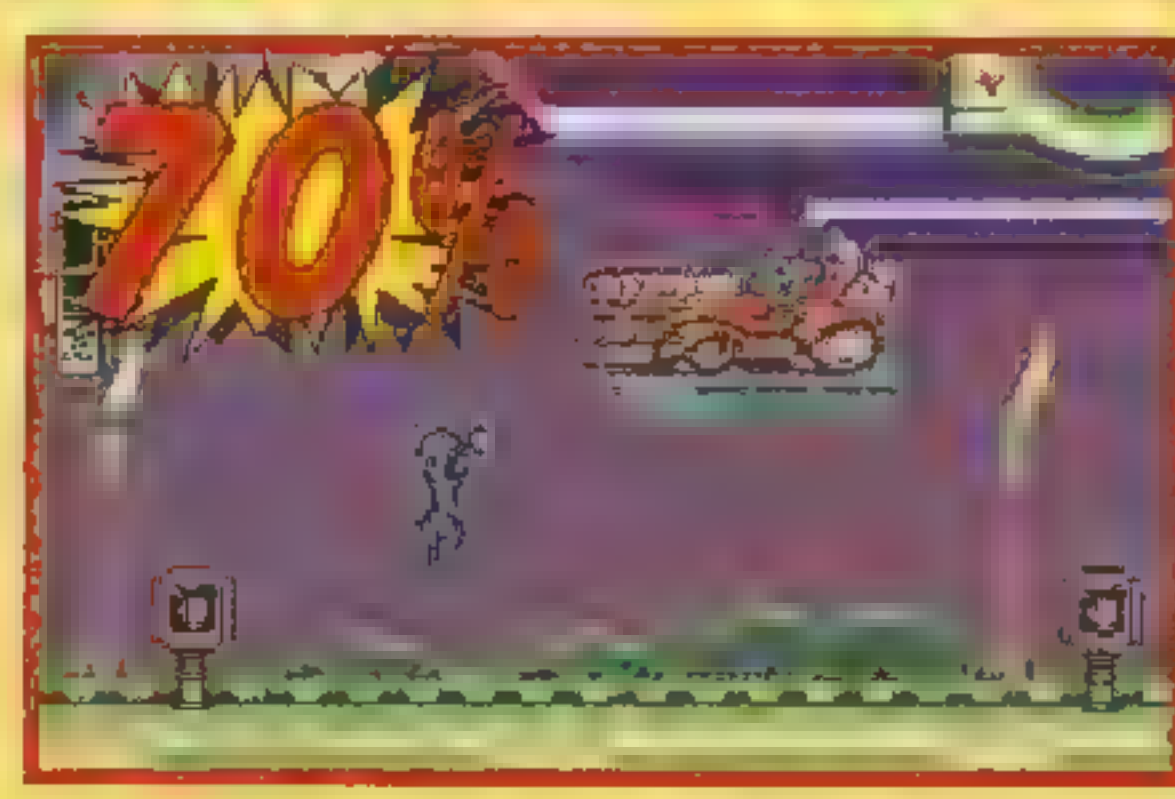
Wszystkie gry opisane w tym wydaniu Klubu są na PC



MEGA MAN X



kreski stworzyła grę dla mangowych maniaków – MEGAMAN X. W grze wcielasz się w rolę niezwycięzonego megaczłowieka, który po raz kolejny ma za zadanie ocalić świat przed inwazją cyber-stworów. Spotykasz mutacje cyber-ważki, cyber-króliki, cyber-nietoperze oraz wszechobecne w japońskiej kulturze olbrzymie, złe roboty. W trakcie pokonywania kolejnych kłopotów zdobywasz nowe cyber-kulki do swej cyber-strzelby oraz cyber-bomby niszczące wszystko i wszystkich. Cyber-rzeźni przygrywa miła kosmiczna muzyka, wszystkim zdarzeniom towarzyszą technologiczne dźwięki wybuchających mutantów. Grafika idealnie odwzorowuje temat i zdarzenia rozgrywające się na ekranie. Megaczłowiek razem ze swoimi nieprzyjaciółmi stanowi idealną pożywkę dla twego chorego umysłu



P.S. NIE ZAPOMNIJ! CO DZIEŃ NOWY ODCINEK „TYGRYSIEJ MASKI” NA POLONII-1!!!

megaKRUSTY, cyberHOMER & virtualBART

Hiii Kiids! Japonia, jak wiadomo, to cyber-kraj. W chorych głowach skośnookich kreatorów rodzą się pomysły, które skośnoocy rysownicy przelewają potem na skośny papier tworząc znakomite filmy takie jak GENERAL DAIMOS, YATAMAN, TYGRYSIA MASKA, które wszyscy tak lubimy oglądać na kanale POLONIA-1.

CAPCOM, jak wiadomo, to japońska firma. Korzystając ze światowej popularności orientalnej

BARYON

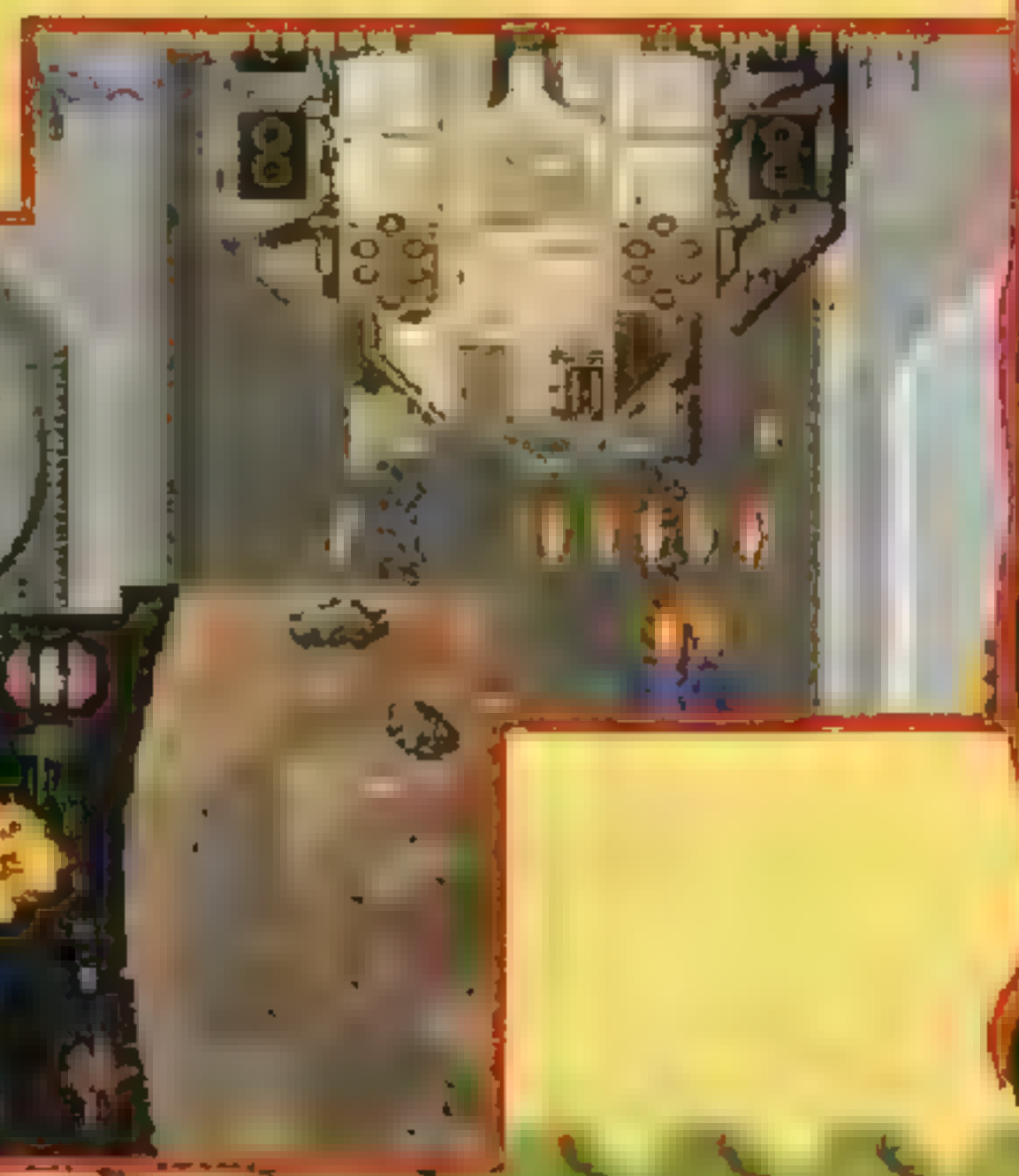
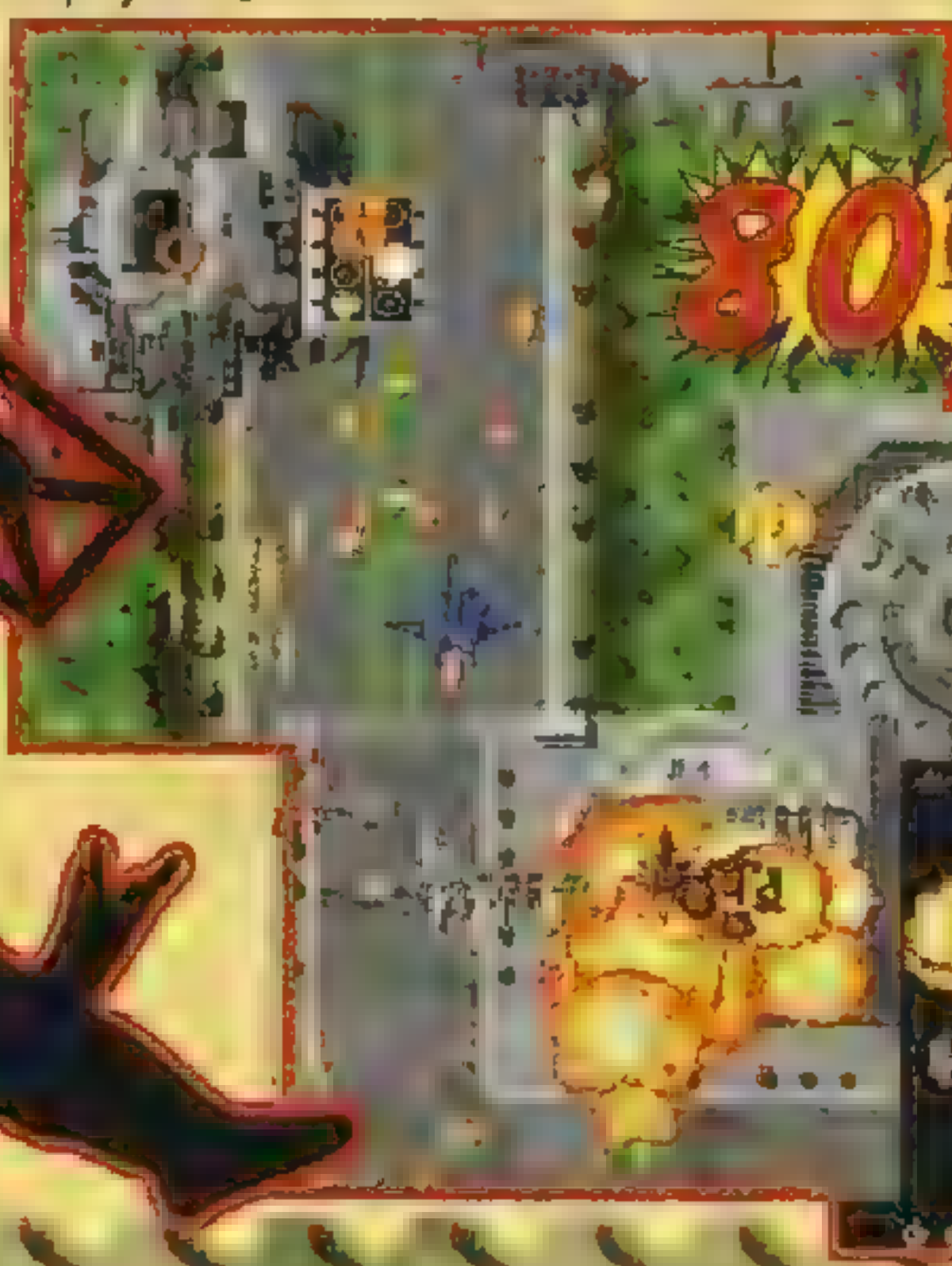
Hiii Kiids! W erze wielokompaktowych przygodówek coraz rzadziej mamy okazję wrzucić coś małego w otwartą gardziel twardego. Coraz częściej zaś małe firmy debiutują grami opartymi na wypróbowanych wcześniej pomysłach. BARYON firmy ACRO STUDIOS jest, wydawać by się mogło, standardowym produktem w dziedzinie strzelanin. Metalizująca grafika obcych zabudowań, samplowane wybuchy i odgłosy strzałów są bez zarzutu. To, co czyni ją innym jest niespotykana „teksańska masakra

ponują Obcy wielokrotnie przekracza granicę dobrego smaku i wydolności siatkówki oka w nadawaniu obrazów do mózgu! Statek, którym kierujesz z początku wydaje się bezbronny, z czasem jednak będzie ci dane puścić z dymem część Obcej halastry przy pomocy nowozdobytłego arsenału, który w końcu dobieje do takiej sily, że jedna salwa zasłania pół ekranu!

Gra jest tak trudna, że śmiało można ją zakwalifikować do nowopowstałego gatunku MAXIMUM HARDCORE PERVERSUM. Jeśli myślisz, że jesteś dobry i twój kciuk pracuje z prędkością 10xFIRE na sekundę – zagraj. Krusty i Homer chylą czoła przed mistrzami, którzy doleczą do trzeciego poziomu bez cheatów. Ambitnym proponujemy udanie się do kumpla Amigowca na kurs szkoleniowy w SWIV – MAXIMUM HARDCORE ale nie PERVERSUM.

Krusty & Homer

Hiii Kiids! W epoce wszechobecnych multimedialnych i interaktywnych filmów mało kto pamięta o graczach lubujących się w prostych, nieskomplikowanych grach logicznych. Po królującym do dziś TETRIS tytuły takie jak LOGICAL,



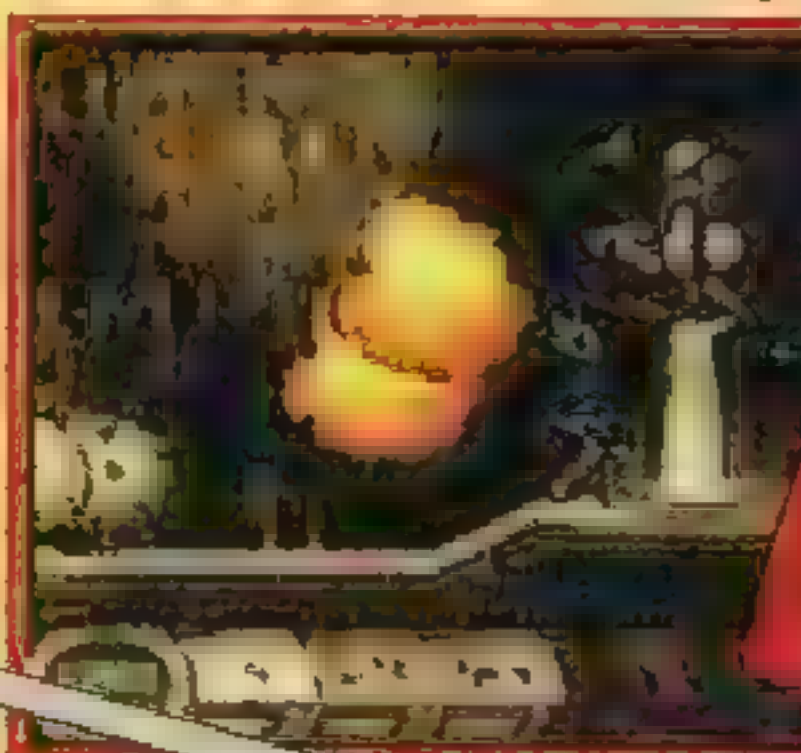
stości znakomicie się sprawdza i przynosi zupełnie nowe doświadczenia.

W obcej bazie, ścigany przez setki potwornie wyjących Alienów oraz dysponujący niesamowitą siłą ognia komandos, w połączeniu z doskonałą grafiką (dobry scrolling, kolorowe wybuchy i ich odbłaski na ścianach), muzyką i dźwiękiem (wycie, to wycie Obcych) tworzą niezły duet, który śmiało można nazwać przebojem!

Gra dwuosobowa, gdzie jeden z graczy steruje postacią, a drugi spluwami też jest bardzo fajna. Wbudowany edytor leveli zapewnia ciąg dalszy

zabawy po ukończeniu przygotowanych przez autorów plansz. W USA rozpoczął się już szal ABUSE, sieć Internet aż wrze od plotek i wymiany doświadczeń.

Krusty



FUZZY'S WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF

Hiii Kilids! MINI GOLF to bardzo popularny w cywilizowanych krajach rodzaj rekreacji, który szczególnie upodobali sobie młodzi i młodszy. Nie są potrzebne olbrzymie przestrzenie, ani też wieloletnia praktyka, jest też prostszy i bardziej widowiskowy niż zwykły golf. Chodzi o to samo – umieścić piłeczkę w dołku jak najmniejszą liczbą uderzeń i przejść na następny tor. Na torze do mini golfa, w przeciwieństwie do normalnego golfa, porozmieszczane są przeszkody, doły, dziwne budowle i mnóstwo innych bajerów. Tory te są małe (co nie znaczy, że łatwe), akurat takie, aby na niewielkiej przestrzeni zmieściło ich się osiemnaście.

Starzy Amiganci i Pecetowcy zapewne pamiętają wydany dawno temu HOLE IN ONE, przy którym z przyjemnością przesiedzieli kilkanaście godzin. FUZZY'S MINI GOLF przypomina właśnie tamtą klasyczną gierkę. Jest jednak dużo nowszy, a co za tym idzie dużo lepiej wykonany. Grafika VGA, solidna wielokanałowa muzyka i oczywiście nieodłączna możliwość gry w kilka osób, bez której straciłby wiele w moich oczach.

Gra jest maksymalnie uproszczona. Klikasz na piłeczkę i odpowiednio ruszając myszką nadajesz odpowiedni kierunek i moc strzału, puszczasz i lecisz! Przyda się podstawowa znajomość geometrii i fizyki... (ble).

Krusty

P.S. Zainteresowanych odsyłam na pole mini golfa do Białogóry (byłem, grałem) albo (na bardzo kiepskie, ale zawsze) pole do warszawskich Łazienek.



XIXIT

PUZZNIC czy PUSHOVER pozostawiły nam smak dobrej rozrywki, która wcale nie musi zajmować czterech płyt CD. Właśnie takie perełki cenimy najbardziej, skromne, bez zbędnych fajerków technicznych i oszalałających animacji. Przykładem takiej gry jest XIXIT zajmująca tylko jedną dyskietkę. Zasadą gry jest ustawianie spadających klocków w szeregi pionowe, poziome lub ukośne tak, żeby w jednej linii znajdowały się minimum trzy o tym samym kolorze bądź symbolu.

Widać, że programiści zrobili dużo, aby gierka ładnie wyglądała. Świetnie wygląda efekt plazmy, który bardzo płynnie faluje zamiast czarnego podkładu pod klockami. Oczywiście przy zmianie etapu zmienia się także charakter efektu (np. pali się ogień). Każdy szczegół gry został perfekcyjnie opracowany począwszy od uroczej graficzki i znakomitego dźwięku, aż do doskonałego panelu konfiguracyjnego, który powinien usatysfakcjonować nawet najbardziej wybrednych.

Hiii Kilids! Mówi do was Krusty. Witam w moim klubie. Znajdziecie tu gry małe, proste, ale jakże przyjemne dla szukających rozrywki. W redakcji mówiliśmy na nie zawsze „krusciaki” której byłem bohaterem...
a zaczęło się to od jednej takiej, której byłem bohaterem...

Hiii Kilids! Mówi do was Krusty. Witam w moim klubie. Znajdziecie tu gry małe, proste, ale jakże przyjemne dla szukających rozrywki. W redakcji mówiliśmy na nie zawsze „krusciaki” której byłem bohaterem...
a zaczęło się to od jednej takiej, której byłem bohaterem...



OUTER RIDGE

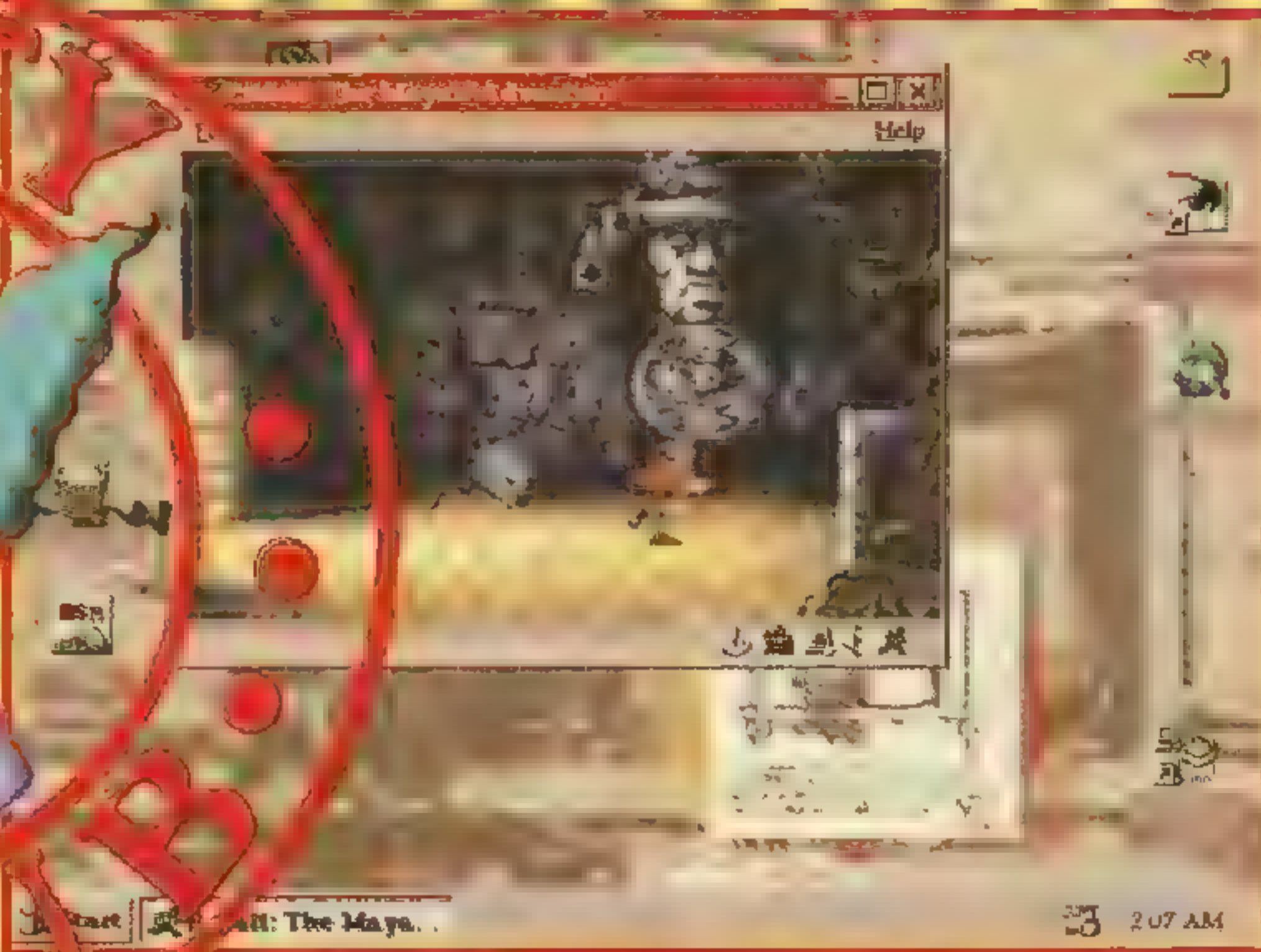
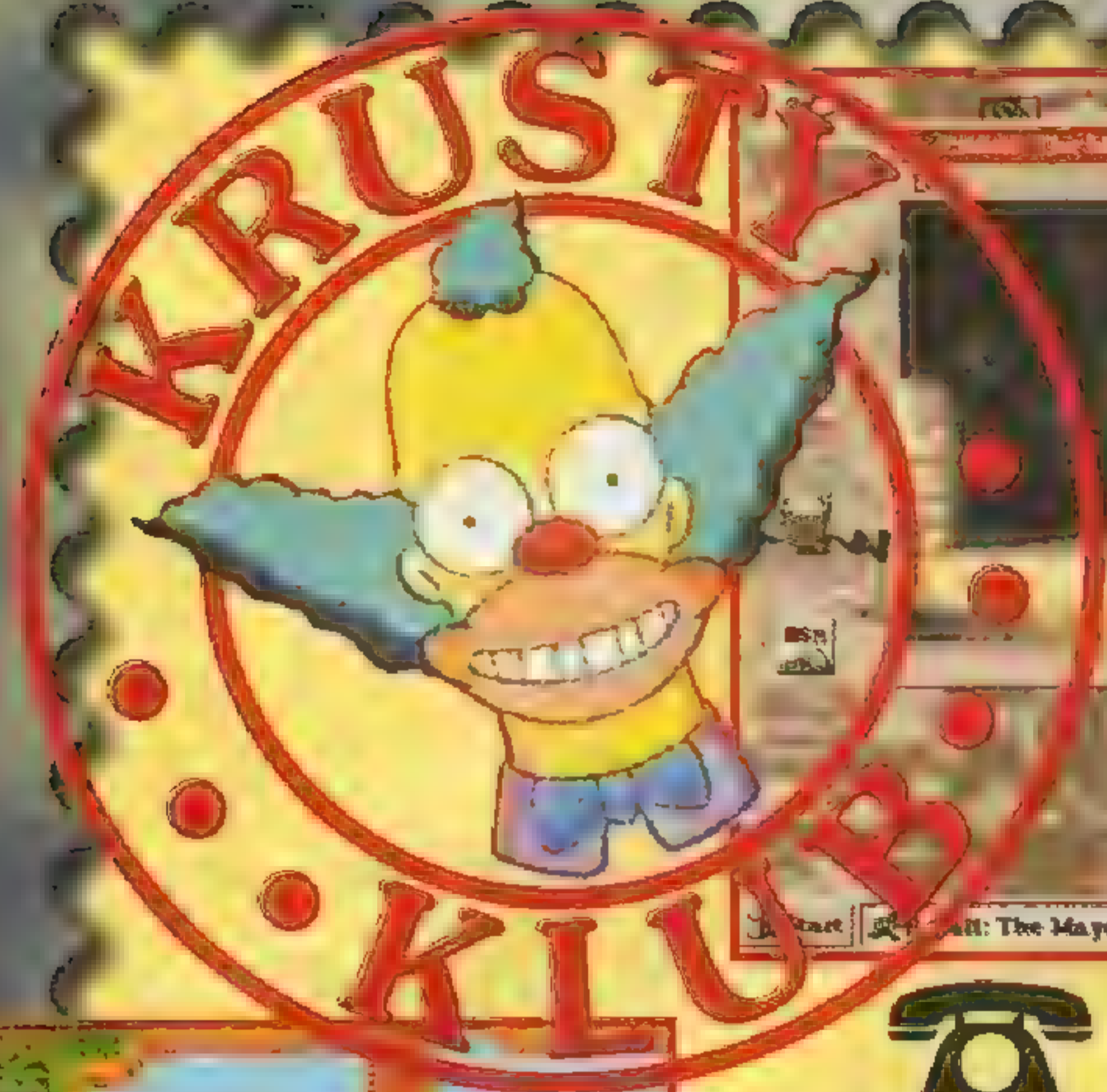
Hiii Kilids! Czy pamiętacie ASTEROIDS, jeden z klasyków wszechczasów, który królował na automatach z 10 lat temu? Pozornie prosta grafika składająca się z kresek i prosta fabuła mają jednak coś w sobie, gdyż do dzisiaj ukazało się kilkanaście remake'ów tej gry. Ale na to, żeby kosmiczną akcję oglądać z perspektywy pilota trójkątnego stateczku, nie wpadł przed OUTER RIDGE nikt.

Zniszczone asteroidy pozostawiają nowe bronie, uzupełnienia energii i tarczy. Po zniszczeniu

określonej na początku misji liczby skałek statek przemieszcza się do następnego poziomu. Asteroidy i wybuchy są prerenderowane na 3D STUDIO, który jak do tej pory jest najlepszym tego typu narzędziem na PC. Grafika mimo wysokiej rozdzielczości jest szybka i płynna.

Krusty





Hiii Kiids! Oto niesamowita adaptacja pierwszej platformówki wszechczasów, dostępnej na konsole starszą niż sól w Wieliczce – ATARI 2600. Po sukcesach wersji na SEGA MEGADRIVE i SUPER NINTENDO doczekaliśmy się konwersji na PC, tylko i wyłącznie dla środowiska WINDOWS 95. I tym razem firma ACTIVISION pokazała „łwi pazur” podwyższając grafikę do 256 kolorów, stosując nienaganną animację i genialne efekty dźwiękowe (ścieżka audio na CD).

Fabula rodem z filmu INDIANA JONES opowiada o młodym podróżniku HARRYM Jr. PITFALL'u, którego ojciec zostaje w trakcie jednej z wypraw porwany przez strasznego ducha Majów, PITFALL senior zostaje uwięziony w świątyni Tical mieszczącej się w niedostępnych rejonach meksykań-



Dobri den! Jo sem agentka Mlićniakowa. Podiwejtę se mne!



Hiii Kiids! Przed wami świetna platformówka zachodniej produkcji, dzięki firmie METROPOLIS wydana całkowicie po polsku, za superrozsądną cenę i w kolorze! Firma zgodnie z zapowiedziami postanowiła umilić wszystkim swoim fanom oczekiwanie na ukończenie przebojowych produktów, o których pisaliśmy w SS'28 i wydała grę, która jest prosta, łatwa i przyjemna, co nie znaczy, że prostacka.

Bohaterka – aktorka czy też kosmitka o wdzięcznym imieniu Vinyl, pewnego dnia lecąc sobie swoim nowoczesnym statkiem, zderzyła się z meteorytem, który ją wcześniej nie uprzedził o swym pragnieniu bycia blisko niej. Vinyl na skutek uszko-

dzeń przymusowo lądowała na dziwnej planecie. Teraz jest sama, przeciwko hordom drapieżników i dziesiątkom pułapek, a jej zadaniem jest odnalezienie części ekwipunku pogubionego w trakcie sekwencji lądowania. Jak na platformówkę przystało, zadanie jest niby proste, ale niełatwe; na dziwnej planecie żyją same usposobione wrogo istoty, z którymi przyjdzie jej się zmierzyć. Wszędzie pełno strzelających kwiatów, biegających stworów czy zapadni z ostymi kolcami. Otwarte oczy i szybkie długie nogi to jedyny sposób na przetrwanie. Warto zbierać różne przydatne w rozmowach z nieznanymi przedmioty, takie jak szpilety, ogniste kule czy stalowe gwiazdki. Najpierw strzelaj – potem myśl! I tak dojdiesz do celu,

– JILL OF JUNGLE, jedną z gier, z którymi wchodził na ten rynek obecny gigant EPIC MEGAGAMES. VINYL podobnie przyciąga swoją prostotą, za którą kryje się jednak długa zabawa w skakanie po platformach, zbieranie kluczy, strzelanie itp.

Gra składa się z kilkunastu questów, które zawierają po kilka subquestów i ukrytych przejść z bonusami. Pomiedzy głównymi obszarami planety Vinyl porusza się piaszczystą ścieżką, która jest zdecy-



MOŻNA! Upakowano ją na dwóch dyskietkach, co w dzisiejszych czasach warte jest podkreślenia. Gra zbiera na zachodzie same pochlebne recenzje i jest tego warta – bo przecież wszyscy lubimy platformówki, czyż nie??? Uhuhuhuhahahaha!!!

Krusty
P.S. Firma METROPOLIS zapowiada na przestrzeni kilku tygodni wydanie kolejnej spolszczonej gry na licencji zachodniej – RADIX, o której pisaliśmy w SS'28.



VINYL BOGINI Z MARSA

jeśli okażesz się wytrwały. Dla cieniaków jest regulowany poziom trudności, a dla wszystkich różne bonusy, dodatkowe życia i bronie poukrywane po drodze. VINYL przypomina trochę niegdysiejszy hit rynku shareware



dowanie najskromniej wykonaną rzeczą.

Graficzka i dźwięk prezentują się doskonale, przygrywa bardzo miła muzyczka, całość w polskim języku – czy można więcej wymagać? NIE



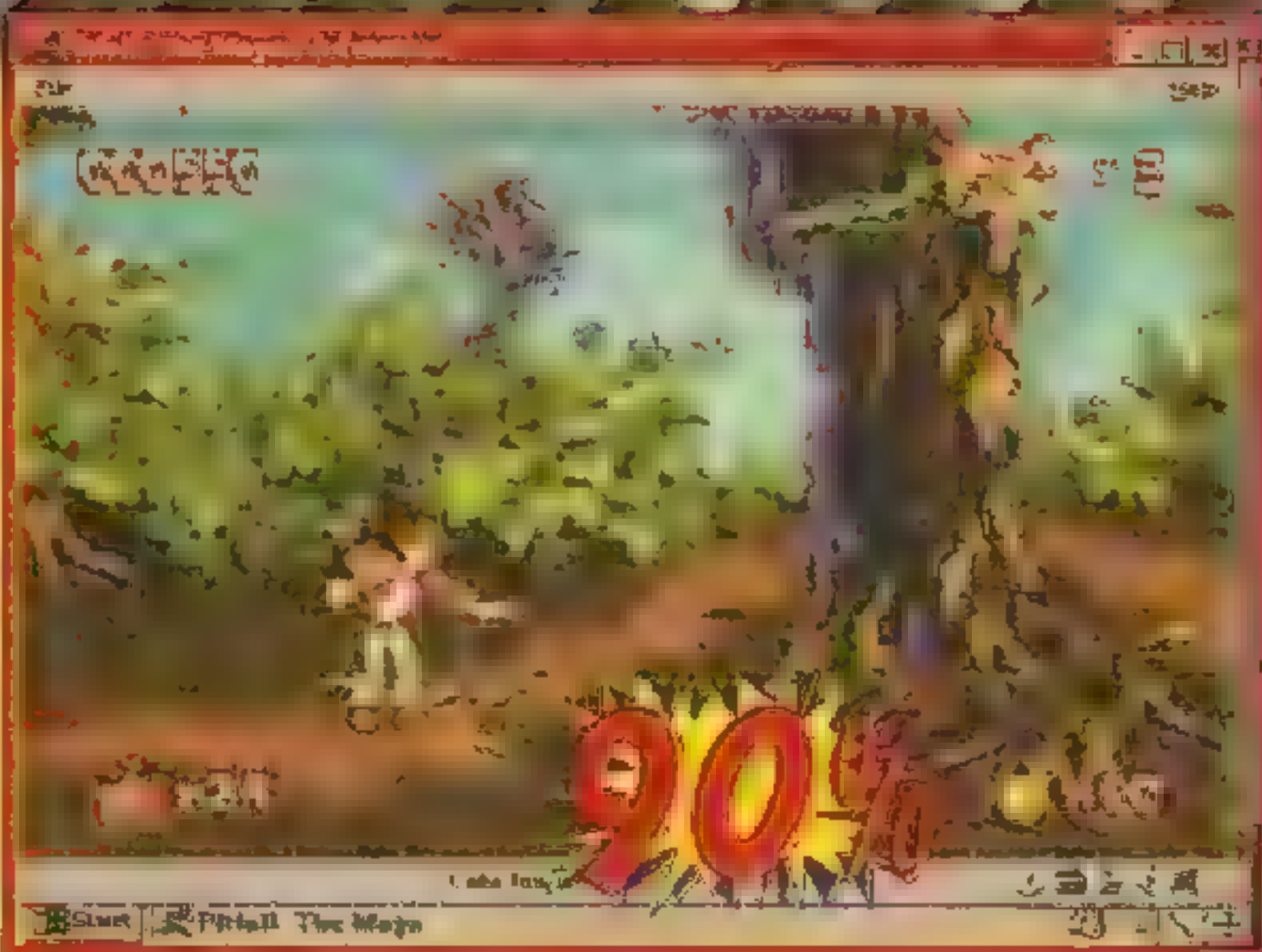
PITFALL

skiej dżungli, gdzie śmierć czai się na każdym kroku. Oddany syn rzuca się w szaleńczy pościg za porywaczem. Droga wiodąca do rodziciela usłana różami nie jest. Nasz bohater ma do pokonania czternaście dopracowanych w każdym szczególe poziomów pełnych niespodzianek.

Zarówno w dżungli, kryptach, kopalniach, wodospadach jak i w świątyniach Majów pełno jest tajemnych przejść, dzikich zwierząt zapadni czy nieprzyjaznych tybylców czekających na błąd śmiałka. Dlatego kierując krokami Harrego musisz zawsze być czujny, patrzeć gdzie stawiasz nogi i mieć zarówno bicz jak i pełen worek kamieni, którymi możesz ciskać w źle życzące ci otoczenie. Oprócz małej zręczności musisz też wykazać się sprytem i pomysłowością w rozwiązywaniu zagadek napotykanych na swej drodze. Do przy-

jemności należy przesuwanie wagoników i odblokowywanie dźwigni otwierających tajne przejścia i zapadnie. Pod koniec każdego poziomu czeka cię pojedynk z dzikim zwierzem lub z hiperrobociarzem wymachującym dzidą na wszystkie strony. Na najbardziej wytrwałych oczekuje prezent – możliwość gry w oryginalną wersję z ATARI 2600 ukrytą w kodzie programu.

PITFALL w zamierzeniu ACTIVISION i MICROSOFT miał być pierwszą grą pokazującą szybkość i moc WINDOWS 95. Fuzja środowiska okienek i gry zręcznościowej nie zdająca na ogół egzaminu, w tym przypadku okazała się strzałem w dziesiątkę! Gra znakomicie sprawuje się na 486, wielopoziomowy scrolling nie zwalnia i nie dość, że pracuje w systemie multitasking, to posiada skalowane okienko! Wygląda na to, że MICROSOFT tym razem nie zawiódł oczekiwań i utarł nosa nawet najbardziej ortodoksyjnym Amigowcom.



Krusty & Homer

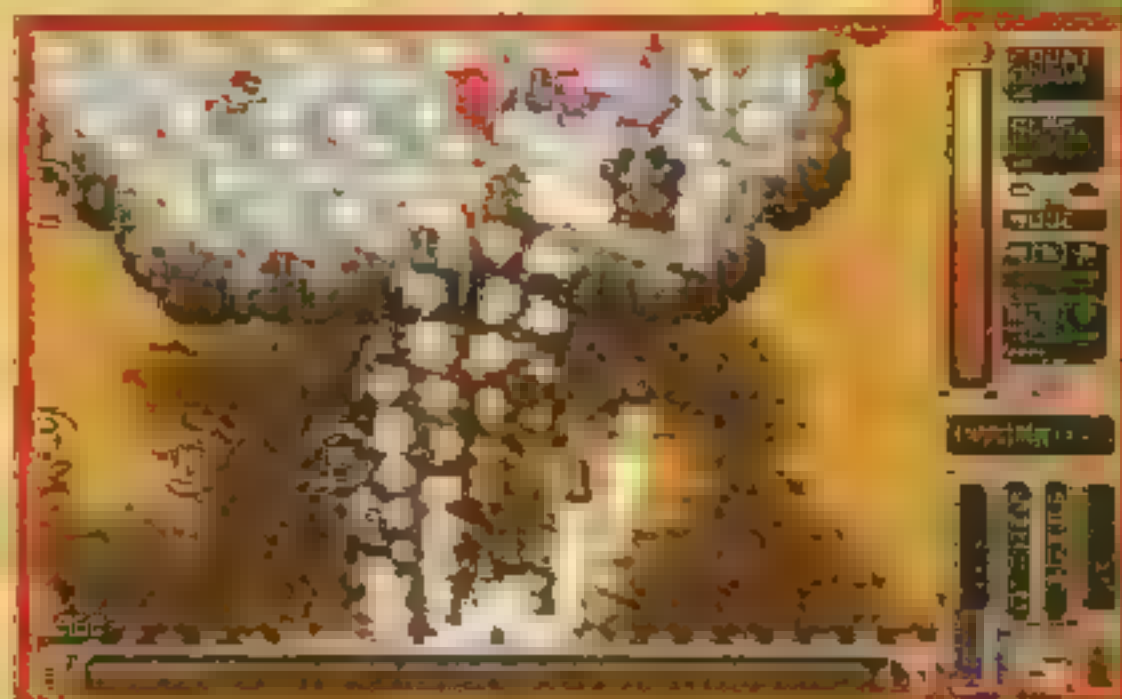
TYRIAN

Hiii Kiids! Najbardziej znanego producenta shareware EPIC MEGAGAMES doskonale pamiętamy zarówno z serii świetnych pinballi jak i z dynamicznego mordobicia ONE MUST FALL. Po raz kolejny firma poszła we właści-

wą stronę i wypuściła strzelaninę TYRIAN. Niby nic nowego:

statek lecący do góry i rozwalający eskadry małych i dużych wrogów ale wszystko razem jest dobrze pomyślane i znakomicie służy jako przerywnik między „dużymi” grami. Z fajnych rzeczy: sklep gdzie po dobrze wykonanej misji kupujemy nowe bronie, regulowana szybkość scrollingu (można lecieć wolno –

Za mało, stanowczo za mało jest takich gier na PC!



można bardzo szybko), kilkuplanowa grafika (parallax) i znakomite wybuchy. Nic więcej chyba nie trzeba dodawać, screeny mówią same za siebie.

Krusty

STRIP POKER PRO

Hiii Kiids! Idea gry, w której przegrywający rozbiera się nie jest niczym nowym. INTERACTIVE PICTURES serwuje nam rozbierankę w wersji FULL MOTION VIDEO dzięki technologii CD-ROM. Kupa miejsca na kompakcie pozwoliła na pokazanie pełnych animowanych sekwencji. Zdejmowanie poszczególnych części garderoby nie jest już banalne, wręcz przeciwnie – nadanie tej lubieżnej czynności formy tańca połączonej ze zmysłowymi ruchami okrasza twarz uśmiechem i przyspiesza bicie serca.

Do rozebrania trzy kobiety: zmysłowa NADIA, dzika JANE i ekstrawagancka LUCIE oraz dwóch mężczyzn (dla pań, ew.

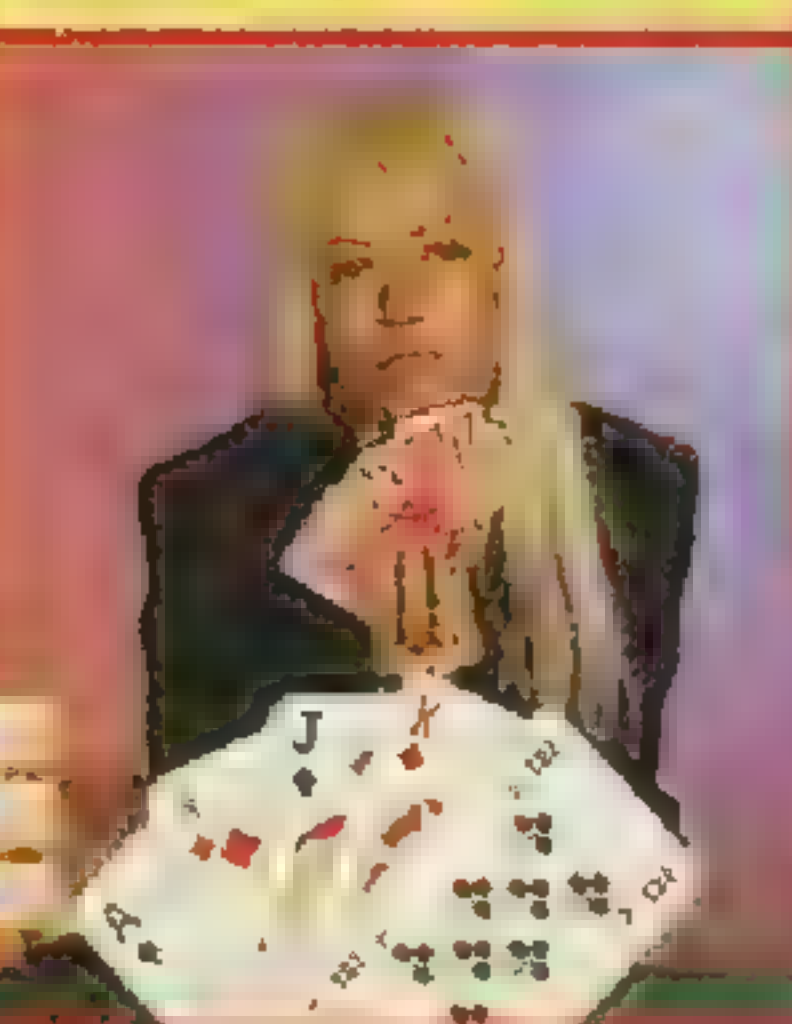
panów kochających inaczej) napakowany MICHAEL i wyzdany MAX. Aktorzy znakomicie spisują się w swoich rolach, twarze ich jednak wydają się dziwnie znajome... Rozgrywce towarzyszy digitalizowany dźwięk dostępny w dwóch wersjach językowych (angielskiej i francuskiej) i przyjemna muzyczka. Na koniec mała rada: Rozbierz dziewczyny własnoręcznie (eee... myszką?), a do panów zaproś siostrę lub towarzyszkę życia. Na pewno im się spodoba!

Krusty, Homer & Bart



Wstawki video są palce lizać, ale sami rozumiecie...

Get
Press
Drop



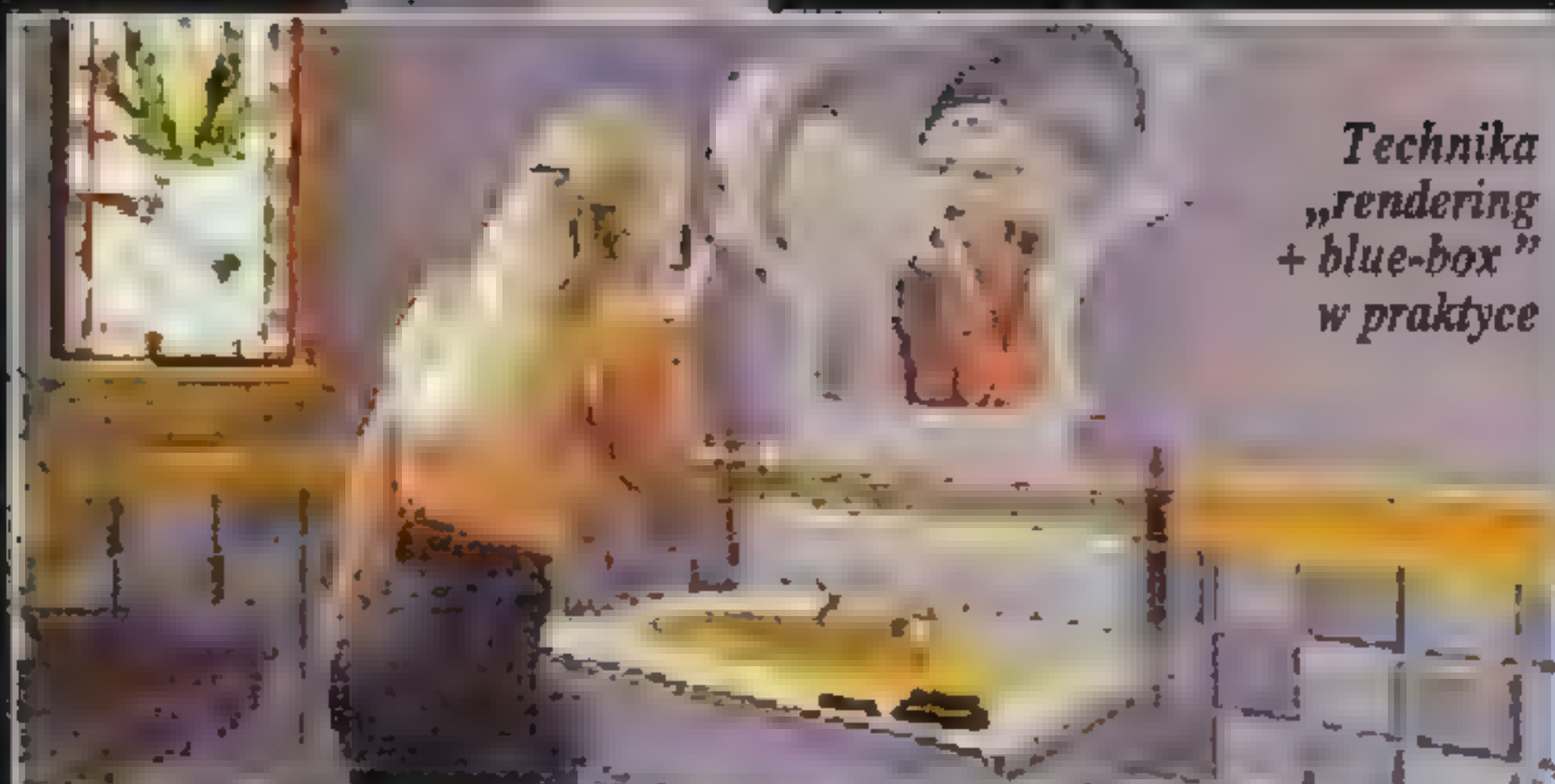
70%



...że nie pokażemy wszystkiego. Te babeczki i faceci są gotowi rozebrać się w uczciwej walce

10
Tabela

PHANTASMAGORIA CZY BARBET?



Technika „rendering + blue-box” w praktyce

snione głosy, w lustrach ogląda sceny bestialskich morderców. Pytam się, co ona jeszcze tu robi? Normalny człowiek związby gdzie pieprz rośnie. A Adrienne? Zaczęła ją pożerać tajemniczość, przerażała się, a za chwilę siada jakby nigdy nic na innym łóżku!

Wywołać śmiech jest dość łatwo. Spowodować, żeby gracz na serio zaczął się bać – dużo trudniej. Nie wystarczy już pokazać potwora z dużymi kłami czy ożywionego kościotrupa. Musi jeszcze powstać atmosfera, taka jak w SHADOW OF THE COMET czy LEGACY.

Największe w historii przedsięwzięcie SIERRY już jest gotowe. Przygotowywany z chirurgiczną precyzją horror PHANTASMAGORIA ma wyznaczyć nowe granice tego, co uważamy za straszne.

Rozmawiają:
Piotr Mańkowski
i **Jacek Marczenko**



Micz: Czy siedem kompaktów to nie za dużo jak na jedną grę?

User: Siedem kompaktów to tylko chwyt reklamowy. W produkcji wychodzi niewiele drożej, ale za to jak rozłożył Przelamana kolejną barierą objętości, cztery gigabajty grafiki i temu podobne slogany w całej prasie branżowej zanim w ogóle gra się ukazała. Na marginesie, objętość jest tak duża, bo aby wyeliminować przekładanie krążków, znaczna część danych się powtarza. Każda płytka to jeden dzień w grze. Coż, na pewno nie jest to zwyczajna przygodówka, jednak jak na nowego lidera ma moim zdaniem zbyt wiele uchybień. PHANTASMAGORIA miała być asem, wyciągniętym z rękawa, dlatego przez całe dwa lata realizacji była priorytetowym projektem firmy. Nie ukrywam, że wielki powrót SIERRY trochę mnie rozczarował.

Micz: A ja mogę iść o zakład, że PHANTASMAGORIA w ciągu najbliższych tygodni dopcha się na szczyty światowych list przebojów. Bo mimo wszystkich zarzutów jakie za moment wysuniesz, jest to gra przeznaczona dla szerokiej publiczności, próbująca stworzyć inne podejście do gier przygodowych. SIERRA zrobiła coś innego, niż szosta czy siódma część jednej ze swych serii.

User: Fabuła jest ciekawa, przyciąga mimo widocznych luk. Młode małżeństwo wprowadza się do starej posesji; ona rozgląda się po zakamarkach olbrzymiego domostwa, a on zostaje opętany przez demona. Ona słyszy odcię-



Micz: Oczywiście, że w PHANTASMAGORII jest inna niewiada, ale gdyby dokładniej się przyjrzeć, to okazałoby się, że każdy horror jest naiwny.

User: Uważam, że twórcy pokroju rodziny Williamsów powinni zrozumieć, że nie można się tak po prostu przesiąść ze stolika autora gier na fotel reżysera.

Micz: Filmowaniem scen, a co za tym idzie, prowadzeniem wszystkich aktorów miał zająć się hollywoodzki specjalista Peter Maris. Z ciekawostek można wymienić, że odwarzającą główną rolę Victorę Morsell filmowano przez prawie trzy miesiące, w międzyczasie wybuchła afera, bo aktorka miała romans, jaki kontrakt na serial telewizyjny, a SIERRA żądała wyłączności na czas trwania zdjęć do PHANTASMAGORII.

User: Przy produkcji uczestniczyło ponad dwustu ludzi, jednak za wszystkie sznurki pociągała osobiscie Roberta Williams. Ostatnio czytałem wywiad z Robertą, w którym przechwalała się, jakoby jest najlepsza w branży, jeśli chodzi o prowadzenie aktorów i ich integrację ze światem gry. W świetle tych słów można domyślić się, że Peter Maris pełnił raczej rolę asystenta. Ale wracając do Roberty, to do robienia filmów potrzebne jest jakieś przygotowanie. Na nic się zda angażowanie zawodowych aktorów, skoro kwestie, które mają głosić są tak drewniane, że aż prosi się, żeby je dalej strugać. Uwaga, mówi opętany przez demona mężczyzna: „cała kobieta jest dobre, ale głowa bezużyteczna, ha, ha, ha”. To ma być horror? Można się zapłakać – nie ze strachu, tylko ze śmiechu!

Micz: To przecież tylko gra komputerowa... I dokładnie w tym miejscu się różnimy. Wszystkie twoje zarzuty są



stusze, gdy się patrzy z perspektywy zakładającej równouprawnienie filmów i gier. Myślę, że to sami producenci poprzez reklamy, slogany i zwykle zamydlanie oczu tak bardzo rozniecają oczekiwania, że jeśli potem produkt okazuje się być najczystszej krwi grą komputerową ze wszystkimi ich znanymi wadami, to tu i ówdzie musi rozleć się jęk zawodu. Tymczasem PHANTASMAGORIA to zadziorny film interaktywny, czy gra nowej generacji, ale uproszczona przygodówka w bardzo smaczkowej oprawie. Otrzymujemy siedem krawków w opakowaniu udającym książkę. Zabawę można rozpoczynać od dowolnego z siedmiu dni, podczas których można wykonać wiele nadprogramowych czynności. PHANTASMAGORIA posiada wbudowane podpowiedzi, których grobowym głosem udziela czaszka i są one zwykle metaforyczne. To wszystko jest na rękę przygodówkowym nowicjuszom. Gdy w 1980 roku SIERRA wypuściła swoją pierwszą „graphic adventure” MYSTERY HOUSE, ludzie w nią grali, mimo że grafika była jak z rysunków przedszkolaka. Wtedy gry wyglądały tak a nie inaczej i nikogo to nie dziwiło, zaś dzisiaj wymaga się od nich, by były nie wiadomo czym.

User: Widzisz, kiedy Williamsowie robili MYSTERY HOUSE, byli niekwestionowanymi pionierami. Gra powstała na komputerze Apple, gdy nie było ani oprogramowania, ani sprzętu do obróbki grafiki. Ken po prostu poprosił przyjaciela, majsterkowicza, żeby ten zmontował w garażu digitizer, na którym rysowano obrazki do gry. Grafika PHANTASMAGORII została zrobiona przy pomocy telewizyjnej techniki blue-box. W skrócie wyglądało to tak, że na tła renderowane się na komputerach Silicon Graphics wmontowano aktorów etimowanych na niebieskim tle. Zabierając się za robienie tego kalibru gry, trzeba mieć natomiast pojęcie o technice dźwięku. Faceta, który ustawiał mikrofony powinno się publicznie wychłostać. Kiedy Adrienne rozmawia z agentem od nieruchomości, słychać taki pogłos, jakby oboje stali w pokoju bez żadnych mebli. Inny przykład: Adrienne rozmawia z Cyrusem na otwartym terenie, a słychać, że mówią w ciastnym pomieszczeniu.

Micz: W sprawie nagrywania głosów zgadzam się, że wyszło to źle. Generalnie jednak nie jest aż tak czarno, jak to przedstawiasz. Przez pierwsze godziny zabawy, gra wydaje się olśniewająca. Mniej więcej trzy pierwsze dni, gdy zwiedzasz rezydencję, sam powoli odkrywasz sięgającą zeszłego wieku historię domu, w którym rozgrywają się wydarzenia.

User: Dla mnie PHANTASMAGORIA na pierwszy rzut oka była jak MYST z dodatkiem ludzi.

Micz: Sposób poruszania się postaci przypomina raczej rozwiązanie z NOCTROPOLISI. Adrienne nie może chodzić z pełną swobodą. W danej planszy stoi w jednym miejscu i ma do dyspozycji kilka wyjść do sąsiednich pokoi. Podobnie jak w KING'S QUEST 7, na fragmencie otoczenia wystarczy kliknąć i od razu wykonuje się odpowiednią czynność. To powoli staje się cechą nowych przygodówek.



Sposród tych które widziałem na ECTS, żadna nie posiadała starego, dobrego SCUMM. Tu i ówdzie stosuje się system ikonkowy THE DIG, TOUCHÉ, DOUBLE TROUBLE – gdzie indziej w ogóle nie trzeba określać jaką czynność wykonać. Przedmioty w inwentarzu identycznie jak w KQ7, można obracać i czasem to jedyny sposób na dostrzeżenie ważnej cechy danego obiektu.

User: Najnowsze przygodówki cierpią na jeszcze jedną przypadłość – akcja jest liniowa aż do bólu. Na przykład, widać w wieży drewnianą ścianę, która do tego domu w ogóle nie pasuje. Nie można próbować jej dotknąć dopóki się nie poidzie do oranżerii, zobaczy przez lunetę, że w domu jest nieznaną pokój i wróci by rozebrać ścianę. Albo: leży sobie na podłodze kawałek szkła, Adrienne nie weźmie go do ręki, aż z dialogu wyniknie zagadka, w której trzeba go gdzieś zastosować. Dlaczego musimy chodzić tylko tą jedną ścieżką, którą wyznaczył autor gry?

Micz: Zawsze czegoś brakuje – w KILLING MOON narzekaliśmy, że nie ma przechadzających się ulicami ludzi, przez co San Francisco wyglądało nie jak po jednej wojnie atomowej, lecz po ich całej serii. Podobny pomor charakteryzował HELL, NOCTROPOLIS, LABYRINTH OF TIME. Tymczasem w PHANTASMAGORII sens został zachowany, wydarzenia mają miejsce w opuszczonej rezydencji, czyli tłok nie jest tu potrzebny. Tykający zegar, płonący w kominku ogień sprawiają, że czujesz się jak w rzeczywistym świecie. Za to udając się do miasteczka, będąc w sklepie, widzimy przechodzących od czasu do czasu za oknem przypadkowych przechodniów, mijamy się w drzwiach z kimś wychodzącym. Jasna sprawa, że na razie jest tego mało. Ważne, że próbuje się coś tutaj zrobić. W przygodówkach, choć to banal, chodzi o to, by stworzyć wiarygodny świat.

User: Starali się, to prawda. Ale skąd młode małżeństwo (fotograf i pisarka) ma pieniądze na zakup zamczyska? Dlaczego Adrienne nigdy nie je, nie pracuje czy w ogóle robi coś pożytecznego? A nawet jeśli stać ich było na kupno domu, to czemu Adrienne codziennie paraduje w tym samym wyswiechtanym stroju? W jaki sposób potrafi naraz trzymać pogrzebacz, młotek, książkę, karty i gazetę w tych swoich obcisłych

Roberta Williams
(w bluzce w kwiatki)
„pociąga za sznurki”



dzinsach? Trochę się za galopowałem. Może i masz rację – jak się na PHANTASMAGORIE spojrzy bez zawodowego skrzywienia, to wygląda o niebo lepiej.

Micz: W PHANTASMAGORII jest przecież kilka autentycznie mrozących krew w żyłach scen. Gdy gra się wieczorem, w ciszy, to nie ma siły, by nie podskoczyć, gdy dzieje się coś nagłego. Najbardziej podobało mi się, gdy w ciemni Adrienne odnalazła masę poprzerywanych na pół własnych fotografii. Widzimy to z dalszego planu, tymczasem na pierwszym planie wisi wyłącznik światła. Pojawia się zmiernąjąca ku niemu dłoń, w ciemności słychać tylko krzyk.

User: Znowu więc okazało się, że najbardziej, straszą nie kukły, polane ketchupem tylko sceny z suspense. Gracz najbardziej boi się tego czego nie widzi, zupełnie jak w filmach.

Micz: Filmowy horror praktycznie umarł. Po prostu nie mał wszystko już było. Byłem w kinie na W paszczy szalenstwa mistrza gatunku Johna Carpentera. A tam więcej parodii i prób wplatać w fabule ideologię niż czystego horroru. PHANTASMAGORIA natomiast została od A do Z zrealizowana według klasycznych wskazań podręczników. Wszystko rozgrywa się na poziomie, to jej się mogło tylko wydawać, przepraszam – wszystko, poza ostatnią sceną, w której Adrienne odwróconą gilotyną przecina swojego męża.



Dla Roberta Williams oznaczało to zapewne wyzwolenie się bohaterki ze szponów mężczyzn, bo takimi podtekstami naszpikowana jest cała gra.

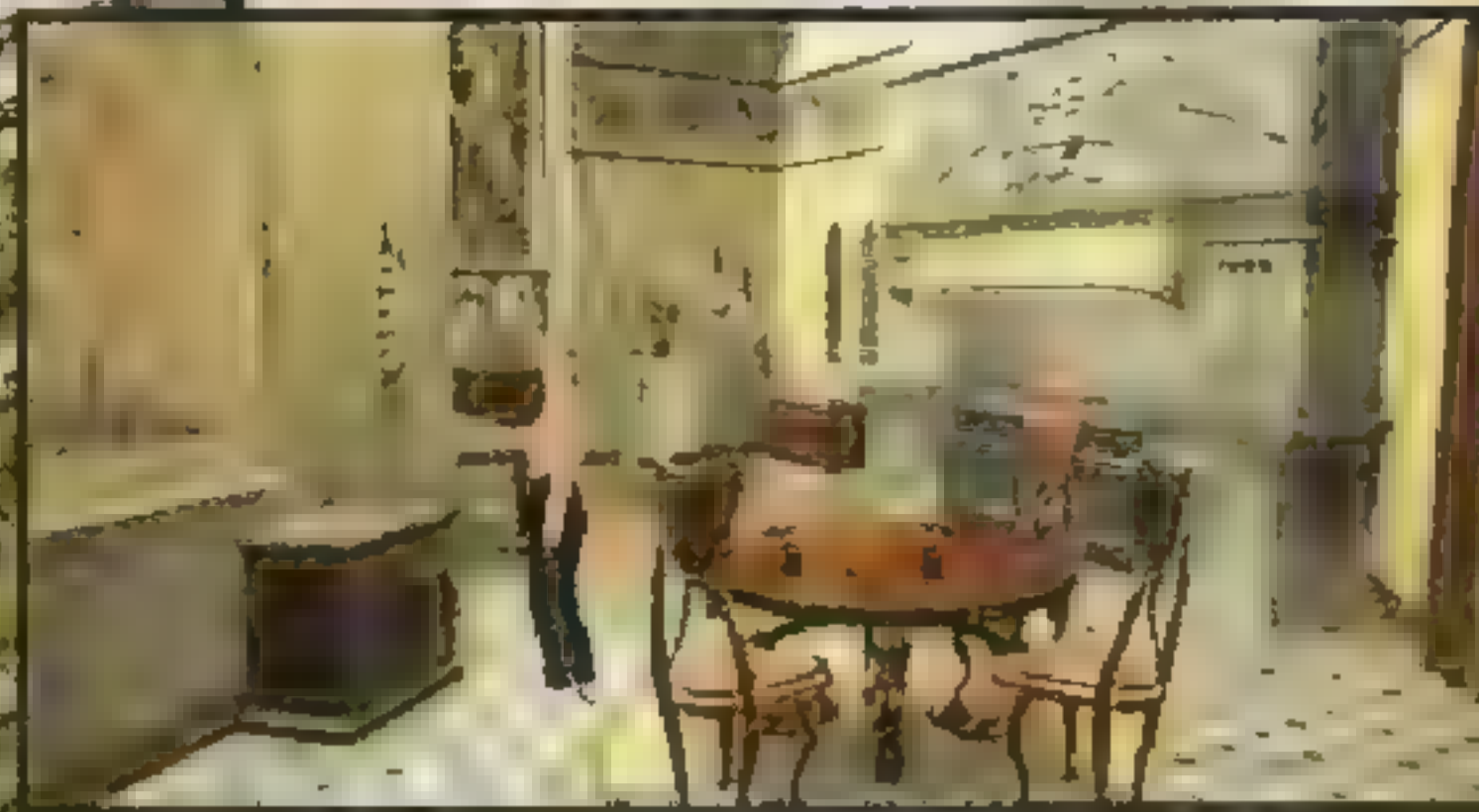
User: Roberta Williams stwierdziła, że inspirację do stworzenia PHANTASMAGORII czerpała z Edgara Allana Poe i Stephena Kinga. Tym jednak różni się od mistrzów, że jest gotowa znieść się bardzo nisko dla taniego efektciarstwa. Spore kontrowersje wywołała scena gwałtu w dniu czwartym, z powodu której wprowadzono zakaz sprzedaży gry w niektórych stanach USA. W Polsce scena gwałtu przejdzie pewnie bez echa.

Micz: To się okaże.

User: Dobranoc Państwu.

Jedną z finałowych scen, w których bohaterka ginie od cięcia wyrenderowanym ostrzem gilotyny. Na uznanie zasługuje sugestywna gra aktorów, którzy potrafilili tak wcielić się w rolę, będąc ciągle w tym samym niebieskim studiu.

W tych pięknych i niewinnych wnętrzach rozegra się makabra...



do tajemniczej kapliczki stanęła otworem. Na ołtarzu leżała księga z drzewem genealogicznym rodu Carnovasch, a także drugie opaste tomisko. Zanim Adrienne dotknęła go, zdawało jej się, że jedna z zamykających je klamer sama upadła na ziemię. Po otwarciu drugiej, z księgi wypłynęła zielona poświata...

PHAA

DZIEŃ 2

Rano Don urządził karczemną awanturę. Od razu po śniadaniu zamknął się w ciemni, obrażona Adrienne postanowiła pójść się przejść. Ciągle jeszcze myślała o zdarzeniu z poprzedniego dnia. Czy w kapliczce doznała halucynacji, a jeśli nie, to czym było to światło, które wypłynęło z otwartej księgi? Pojechała do położonego w miasteczku sklepu. Miała kupić dla Dona środek odrdzewiający, do reperacji rury w ciemni. Sprzedawca okazał się miłym staruszką, po tym jak Adrienne wskazała stojącą na półce butelkę oraz zapłaciła pięciodolarówką, język od razu mu się rozwiązał. Opowiadał o Carnovaschu. Był on słynnym magikiem, znanym ze swej ekscentryczności. Rozpowiadano, że rezydencja jest nawiedzona, ale wcale to nie przeszkadzało Zoltanowi. Pokazy jego przedstawienia pod tytułem „Fantasmagoria” stały się sławne nie tylko w okolicy. Pisały o nim wszystkie gazety. Potem Carnovasch nagle zmarł... już prawie sto lat minęło od tego czasu.

Sklepikarz powiedział, że żyje jeszcze osoba, która kiedyś osobiście znała Zoltana. Był nią niejaki Malcolm. Adrienne przypomniała sobie, że to właśnie do niego adresowany był list, który znalazła w rezydencji. Sklepikarz nie chciał powiedzieć nic więcej.

Adrienne wróciła do domu. Zobaczyła, że drzwi od starannie zamkniętej poprzedniego dnia stajni były uchylone. Weszła do środka. Od razu oblać ją strach, bo panowała tu nienaturalna cisza. Nagle od tyłu ktoś ją dotknął. To tylko Don, ale jak bardzo zmieniony. Zachowywał się tak dziwnie, że można się było obawiać, czy nie dosięgło go jakieś

Na drugim piętrze udała się do pokoju na końcu korytarza, gdzie znalazła pięciodolarowy banknot. Pieniądzy nigdy dostać, a prawdę mówiąc po kupnie rezydencji stan rodzinne-

go konta bliski był zapaści. Adrienne odwiedziła jeszcze męża, który zmagał się z hydrauliką w ciemni. Rozejrzała się po pełnych fotograficznych roztworów półkach, po czym wzruszywszy ramionami, wyszła.

Nadszedł najwyższy czas na złożenie wizyty w miasteczku. To zaledwie kilka minut jazdy samochodem. Adrienne wyszła przed rezydencją i usiadła za kierownicą. Po dojechaniu na miejsce postanowiła złożyć najpierw wizytę w biurze Roberta Thomplinga. Ów urzędnik pośredniczył w sprzedaży rezydencji Carnovasch. Za mistrza bontonu z pewnością nie uchodził; pro-

stak już od progu przywitał swą byłą klientkę serią sprośnych aluzji. Adrienne ignorując nachalne zachowanie Thomplinga, zapytała go o liczne zamknięte pokoje w rezydencji. Otrzymała odpowiedź, żeby zajrzeć do stojącej obok szafki. Jeśli coś w niej jeszcze by było, mogła to sobie zabrać. Okazało się, że było. Duży klucz dziwnego kształtu.

Wracając do Carnovasch, Adrienne zastanawiała się, do których drzwi może pasować nowy klucz. Kobięca intuicja skierowała ją od razu do wąskiego korytarza odchodzącego od wielkiej sali na parterze. Otworzyła znajdujące się na jego końcu drzwi. To była biblioteka. Adrienne usiadła przy stole i zapoznała się z treścią dziennika. W biurku, w jednej z szuflad natknęła się na kolejny list. Ten wydawał się niezwykły. Pod kilkunastoma napisanymi kaligrafowanym stylem pisma linijkami widniał podpis: Zoltan. Zoltan Carnovasch... ten światowej sławy iluzjonista, poprzedni właściciel rezydencji. Ludzie opowiadali o nim różne rzeczy.

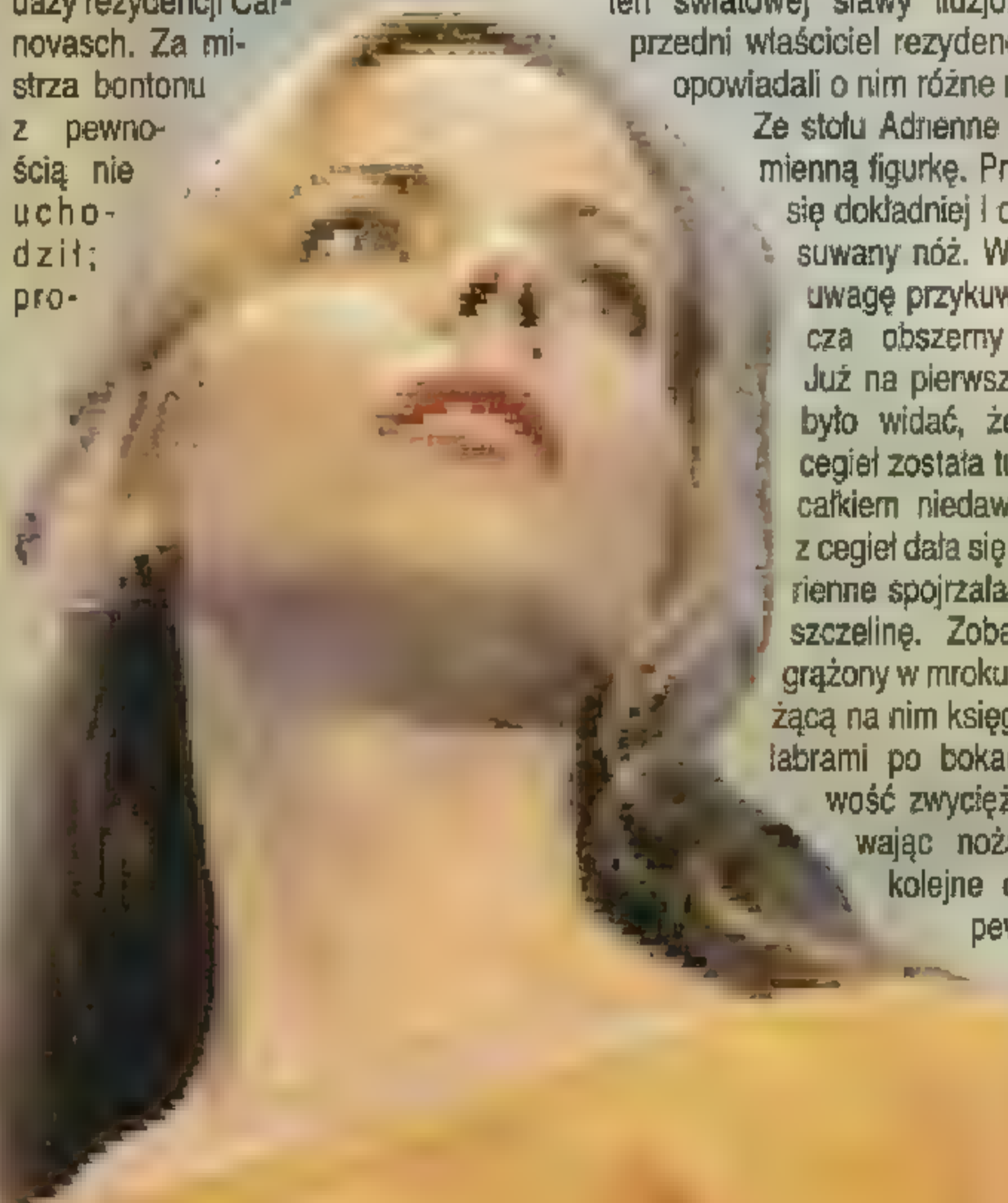
Ze stołu Adrienne wzięła kamienną figurkę. Przyjrzała jej się dokładnie i odkryła wysuwany nóż. W bibliotece uwagę przykuwał zwłaszcza obszerny kominek. Już na pierwszy rzut oka było widać, że warstwa cegieł została tu położona całkiem niedawno. Jedna z cegieł dała się wyjąć. Adrienne spojrzała w otwartą szczelinę. Zobaczyła pograżony w mroku ołtarz z leżącą na nim księgą i kandelabrami po bokach. Ciekawość zwyciężyła – używając noża usunęła kolejne cegły i po pewnym czasie drog a

Miasteczko położone na skraju cywilizacji. Wyspa u stóp wielkiego morza, na którą statek z żywnością zawija raz na tydzień. Spokojni ludzie, którzy poza własnym życiem niczym się nie interesują. Człowiek opętany przez Szatana. Rezydencja Carnovasch. To właśnie w niej miały miejsce zdarzenia, których nauka ani zdrowy rozum nie są w stanie objąć, mogące być tylko uznane za fantasmagorię szaleńca.

Wkrótce po kupnie rezydencji Adrienne Delaney z mężem przyjechali na miejsce. Ona była początkującą pisarką, Don zaś pracującym na zlecenie magazynów i prywatnych wydawców fotografikiem. Szukali przystani, gdzie będą mogli odpocząć od zgiełku i w spokoju pracować. A ten dom od początku wydawał się niezwykły.

DZIEŃ 1

Pierwsze wspólne śniadanie na nowym miejscu przebiegło spokojnie. Dla czegoś miałoby być nienormalne? Gdy Don odszedł od stołu, Adrienne pomyślała, że warto by rozejrzeć się po domu. Z komody wyjęła pudełko zapalek, przeszła do sąsiedniego pokoju i zajrzała do kominka. Chwilę popatrzyła na skwierczący ogień, po czym zabrała oparty o mur pogrzebacz. Tuż obok znajdowały się drzwi. Ależ to była ogromna sala, z sufitem wysoko, wysoko nad posadzką! Stał tam fortepian oraz dziwna zabawka układająca karty. Adrienne weszła po krętych schodach na pierwsze piętro. W pokoju po prawej znalazła leżące na łożu karty do tarota. W sekretarzyku zaś spoczywał list. Wbrew powszechnym zasadom, pisarka odpieczętowała korespondencję i zapoznała się z jej treścią.



szaleństwo. Pisarka poszła w ślad za nim, do ciemni. Zapukała i podała kupiony środek Donowi. Ten się trochę uspokoił, wyglądało, że żałuje swojego poprzedniego zachowania. Już niedługo wszystko wróci do normy – miała nadzieję pisarka. Jednak zdarzenia, jakie nastąpiły podczas kolejnych dni, uczyniły to jedynie pobożnym życzeniem.

DZIEŃ 3

Zaimprovizowane na trawie śniadanie przebiegało zwyczajnie do momentu, gdy pojawił się kot. Don przegonił go i znów na jego twarzy pojawił się ten sam historyczny śmiech. Zaczynało się z nim dziać coś dziwnego. Adrienne patrzyła jak jej mąż niczym szaleniec ucieka w głąb ogrodu. Swoją drogą, ogród mógł być uznany za nietypowy. Rósł w nim bezlistne drzewa, znajdo-

stało sporo stoików, na ziemi leżał dywanik. Odsłoniła go i zajrzała w ciemność. Pogrzebaczem podważyła klapę, która odsłoniła ciemną czelusć. Zapalone zapalki pozwoliły zejść po kolejnych stopniach drabiny. Stały tam beczki wina, na ziemi leżał młotek. Delaney zabrała go ze sobą i udała się do stajni. W miejscu, w którym utknęła lekko zbkowana matka Cyrusa z desek wystawał gwóźdź. Dzięki młotkowi Adrienne zdołała go podważyć i wyjąć.

Po powrocie do rezydencji Adrienne przypomniała sobie o drugich zamkniętych drzwiach na drugim piętrze. Klucz tkwił wsadzony z drugiej strony zamka. Co za licho? Z pomocą gwóźdźa Adrienne zdołała wypchnąć klucz i pogrzebaczem przyciągnęła go do siebie. Po kamiennych schodkach wdrapała się na poddasze. Pokój urządony był



kowicie spaloną twarzą trafił do szpitala. Po kilku dniach Camo zamordował pielęgniarkę i zbiegł. Co do Malcolma, to żyje on w miasteczku. Opiekuje się nim niania, bo młodzieniaszkiem nie jest: sto dziesięć wiosen na karku.

Wszedłszy na zaplecze sklepu, Adrienne wyjęła kość z beczki i udała się do położonego na uboczu domu.



się tak, jakby go opętał diabeł, ślepa żądza zrobiła z niego zwierzę. Adrienne przeżywała katusze, człowiek któremu ufała, z którym chciała spędzić resztę życia, właśnie ją gwałcił. Chciała wypłakać, wykrzyknąć swoje żale, ale rozeszły się tylko echem po kątach ołbrzymiego domu. Nigdy już nie będzie tak samo między nią a mężem. Choćby był nie wiadomo jak słodkiutki później, ten wybuch zostawił swoje piętno na zawsze.

Na dole w hallu Adrienne natknęła się na Harriet. Kiedy wyznaczyła listę rzeczy do zrobienia, spytała o domek, który zauważyła w lesie. Harriet nie wiedziała jak go odnaleźć, ale zasugerowała, że być może jej syn zna drogę. Adrienne przypomniała kobiecie by opróżniła kosze na śmiecie i poprosiła o wyrzucenie zbędnej już gazety...

koszmaru ciąg dalszy za miesiąc
Micz & User Jama

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad '95

SIERRA '95

PC: SVGA, SB,
CD-ROM

PRZYGODOWA

95 85 90

Cena w zł
zawiera VAT

VITASMAAGORIA

wały się rzeźby zupełnie jak z muzeum. Kto miał tyle pieniędzy, by to tutaj sprowadzić? Umowa sprzedaży wcale nie wspominała przecież o tym dodatkowym wyposażeniu. Dziwne.

Po zajrzeniu za pobliskie drzewo Adrienne wpadła na liczącego przynajmniej siedem stóp osobnika. Przedstawił się jako Cyrus. Włóczęga, rodzaj „dużego dziecka” o rozwoju psychicznym zatrzymanym na poziomie pięcioletka. Już od paru dni ukrywał się na terenie rezydencji. Poprosił Adrienne, by poszła za nim do stajni. Podobno jego matka znalazła się tam w tarapatkach.

Istotnie tak było. Wszedłszy do stajni, Adrienne zapytała Cyrusa co robić, po czym wspięła się po drabinie do miejsca, gdzie stara kobieta utknęła w dziurze w deskach. Przesunięcie widłami uwiązane go za pasek Harriet i wyciągnięcie jej z opresji. Po długich podziękowaniach włóczęgdy poprosili Adrienne, by ich przyjęła na służbę. W zamian prosili tylko o wyżywienie i miejsce do spania, więc nie było powodu, aby się nie zgodzić.

Drzwi przy jadalni prowadziły do małej spiżarni, Adrienne zapaliła światło i rozejrzała się wokół. Na półkach

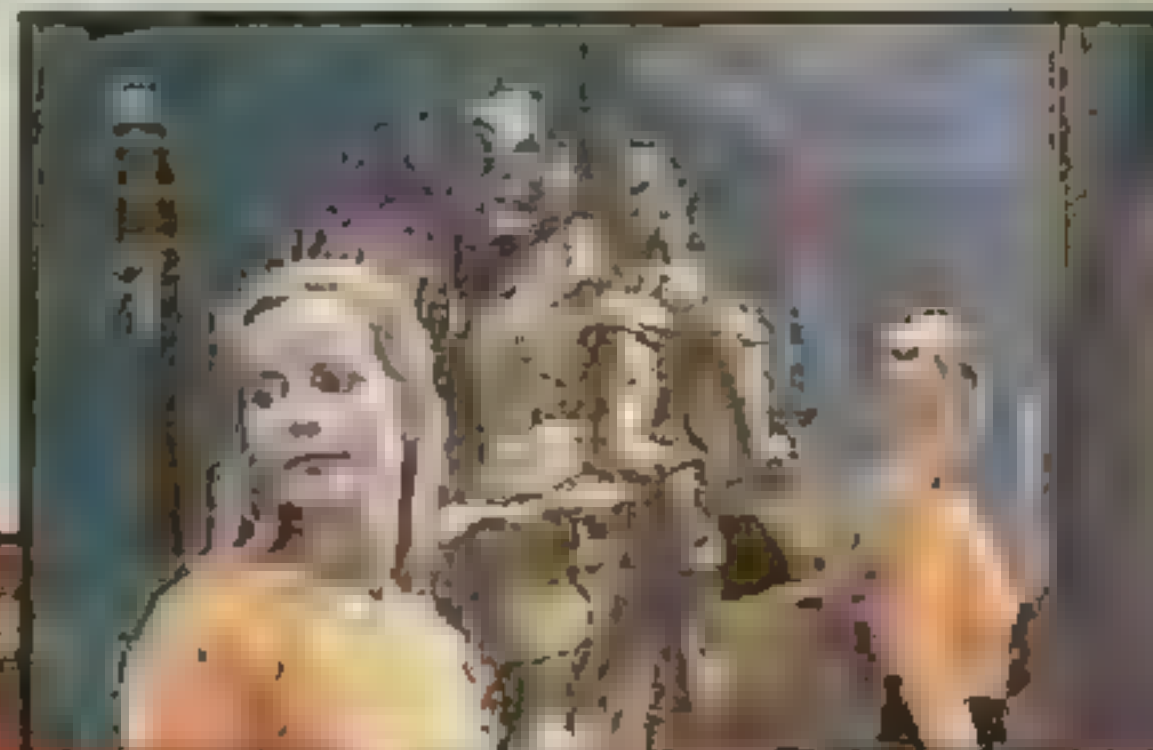
w sposób co najmniej ascetyczny, dlatego wzrok Adrienne od razu natrafił na leżącą na komodzie książkę. Nic nadzwyczajnego – „Wampir” Johna Polidori. Ciekawa była za to dedykacja – od Carno dla Malcolma. Nie było już wątpliwości, kto zna odpowiedzi na większość nurtujących ją pytań.

W miasteczku wstąpiła do sklepu z antykami. Miła Lou Ann ucieszyła się z poznania Adrienne, znała już niektóre jej powieści. Znała prawie całą historię Carnovascha. Miał pięć żon, każdą z nich spotkał ponury los. Zresztą i on sam nie zmarł śmiercią naturalną, pewnego dnia znaleziono go potwornie okaleczonego. Prawdopodobne miejsce spoczynku Zoltana znajduje się na terenie rezydencji. Wiadomo było, że Carno parał się czarną magią, podobno miał jedno dziecko – dziewczynkę, o której później wszelki śluch zaginął. Lou włożyła dziennik z wycinkami z gazet. A w nim kolejna niesamowita informacja: niedługo przed śmiercią, podczas występu, Camo uległ wypadkowi. Na skraju śmierci, z cał-

Kość wzięta po to, by obłaskawić psa, który wściekle bronił furtki. Malcolm okazał się zgrzybiałym starcem, ledwo poruszającym się na fotelu inwalidzkim. Zapytał tylko, czy w domu wszystko w porządku, po czym odprawił Adrienne.

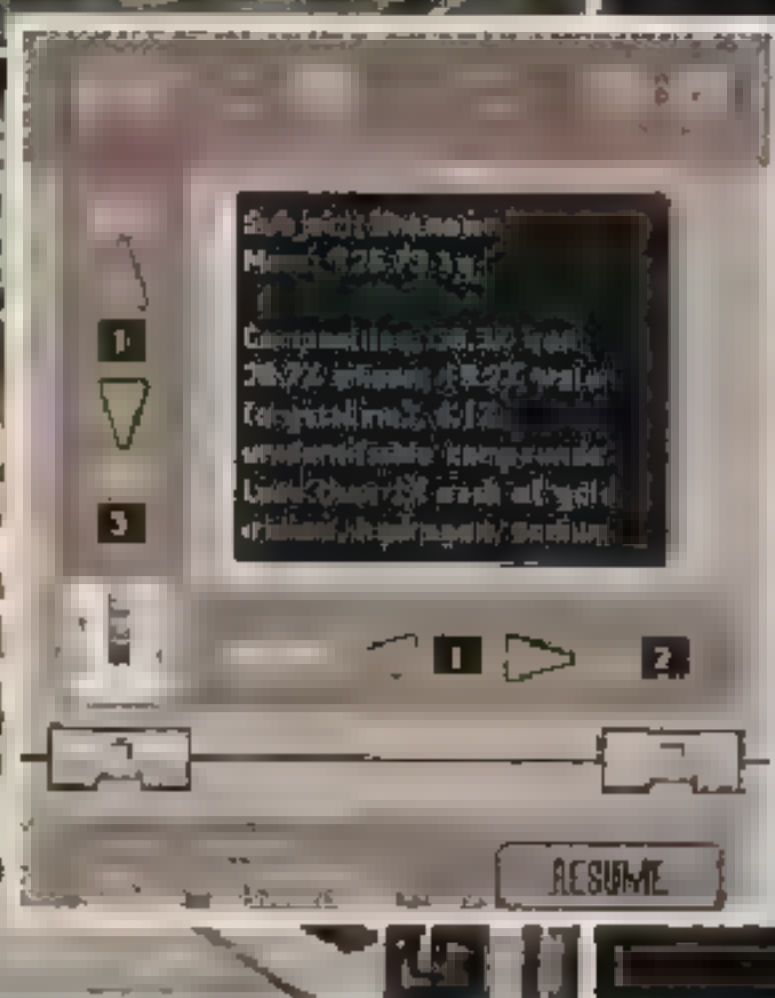
DZIEŃ 4

Jak zwykle rano, młoda kobieta dokonywała ablucji, kiedy przyszedł Don. Wyglądał nieswojo, chociaż ciężko jej było wskazać co jest z nim nie w porządku. Mąż zaczął się przytulać mimo, że dała mu wyraźnie do zrozumienia, iż nie pora na miłość. To tylko spowodowało nasilenie pocałunków i pieszczot. Chciała krzyknąć, żeby przestał, ale Don cały czas robił swoje, nie zważając na jej opór. Nagle brutalnie poderwał jej koszulę nocną i poszedł na całość. Don zachowywał



Animacja to już nie animacja, to film.





Wróć do rannej dr Benyt. Geordi spyta ją o kod, dzięki czemu będzie mógł przestać moc systemów awaryjnych. Teraz udaj się na poziom inżynierski.

Ekipa zobaczy tu nieznanego pochodzenia sondę, która wysysa moc z linii przesyłowych stacji. Geordi spróbuje wykonać odczyt tricorderem, jednak sonda skompensuje



W poprzednim numerze zamieściliśmy recenzję najnowszej opery mydlanej spod znaku STAR TREK, teraz czas na opowieść o wszystkim, co się w trakcie gry ma wydarzyć – czyli pełne rozwiązanie.

Podczas patrolu strefy neutralnej USS Enterprise natknął się na intruza. Granice Zjednoczonej Federacji Planet naruszył garydiański Drapieznik, który zapuścił się zbyt daleko w pogoni za małym statkiem wywiadowczym. Załoga uciekiniera poprosiła Picarda o azyl, dowódca Drapieznika żąda teraz ich bezwzględnego wydania. Data zasugeruje przełamanie pola wiążącego między Drapieznikiem a statkiem wywiadowczym i przetrzymanie jego załogi na pokład Enterprise. Dowódca Drapieznika, kapitan Pentara, ostro zaprotęstuje.

PICARD – YOUR PRESENCE HERE HAS GIVEN ME THE RIGHT.

PICARD – OUR GARIDIAN GUESTS.

PICARD – I SYMPATHIZE WITH YOUR CONCERN...

Kiedy Drapieznik odleci, Picard porozmawia z gośćmi, przebywającymi w sali konferencyjnej. Jeden z azylantów, garydiański historyk T'Bak, opowie intrygującą historię o Prawodawcy i poszukiwanym Piątym Pergaminie. Picard zgodzi się pomóc. Zgodnie z zaleceniami T'Baka, kapitan ustala kurs na Horst III, by złożyć wizytę znanemu wulkanickiemu archeologowi Shanokowi. Po drodze Enterprise otrzymuje SOS ze stacji orbitalnej Mertensa.

sji jest odłączenie lub naprawa niestabilnego generatora mocy.

Ekipa: Riker, Worf, Dr. Crusher, La Forge

Sprzet: Phaser, Tricorder, Medyczny Tricorder, Medi-Kit

Przejdź w głąb stacji przez drzwi po lewej. Uszkodzony kabel przesyłowy przygniótł jednego z pracowników stacji. Kobieta jest nieprzytomna, ale żyje. Wystrzel w kabel z phazera ustawionego na minimum. Porozmawiaj z Dr. Crusher i Geordim. La Forge ustali koordynaty uciętej końcówki kabla przy pomocy tricordera, dzięki czemu będzie go można przesuwać transporterem w pierwszej sali. Dr. Crusher zaaplikuje rannej med-kit, jej sytuacja poprawi się na tyle, że umożliwi rozmowę.

Przejdź na prawo do turbowindy, wybierz poziom administracyjny. Geordi spróbuje przejąć kontrolę nad systemami awaryjnymi z panelu po prawej. Niezbędny jest kod dostępu. Próba obsługi holostatu również się nie po-

wole. Dla mniej wpraw nego inżyniera obiekt wyglądałby jak naturalny meteoryt. Geordi zrekalibruje tricorder i wykona ponowny odczyt.

Idź do laboratorium po prawej. La Forge zaproponuje odcięcie dopływu mocy do linii przesyłowych, by pozbyć się pasożyta. Dokona tego na konsoli przy drzwiach. Należy chwilowo odpiąć grupę trzecią. Sonda opuści stację i skieruje się w nieznaną. Nie możesz niestety jej śledzić, masz pilniejsze sprawy na głowie. Weź z półki FLUX ROUTER, INVERTER COUPLING oraz WAVE CONVERTER. Udaj się na poziom administracyjny gdzie Geordi przy pomocy routera naprawi holostół. Po pokazie wróć do inżynierskiego i tym razem pójdź na lewo do dyspozytorii mocy. Śledzi tu bardzo zrytowany dr Griems.

Zgodnie z umową zamontuj inwerter, a następnie converter w dziurze pozostawionej przez obcą sondę. Fluktuacje mocy usłana, a dr Griems przywróci reaktor do normalnego punktu pracy.

HORST III

Enterprise podejmie przerwana misję. Picard skorzysta z komunikatora, by porozmawiać z Shanokiem. Niestety, nie wniesie to wiele nowego. Następnie Picard spyta o rozwój sytuacji kanclerza Danub, mającego w jurysdykcji stację orbitalną Mertensa. W chwilę później nadejdzie wiadomość ze Starfleet. Admiral Reddreck poprosi Picarda o przystąpienie.

MORASSIA

Zaanszuj swoje przybycie konstablowi Lliksze. Celem wyprawy jest odnalezienie zaginionego exo-

STAR

biologa oraz ewaluacja kwalifikacji Morasii do przyjęcia w obręb Federacji. Na czas pobytu w habitacie Picard zgodzi się honorować tutejsze prawa i nie wyposażać ekipy operacyjnej w broń.

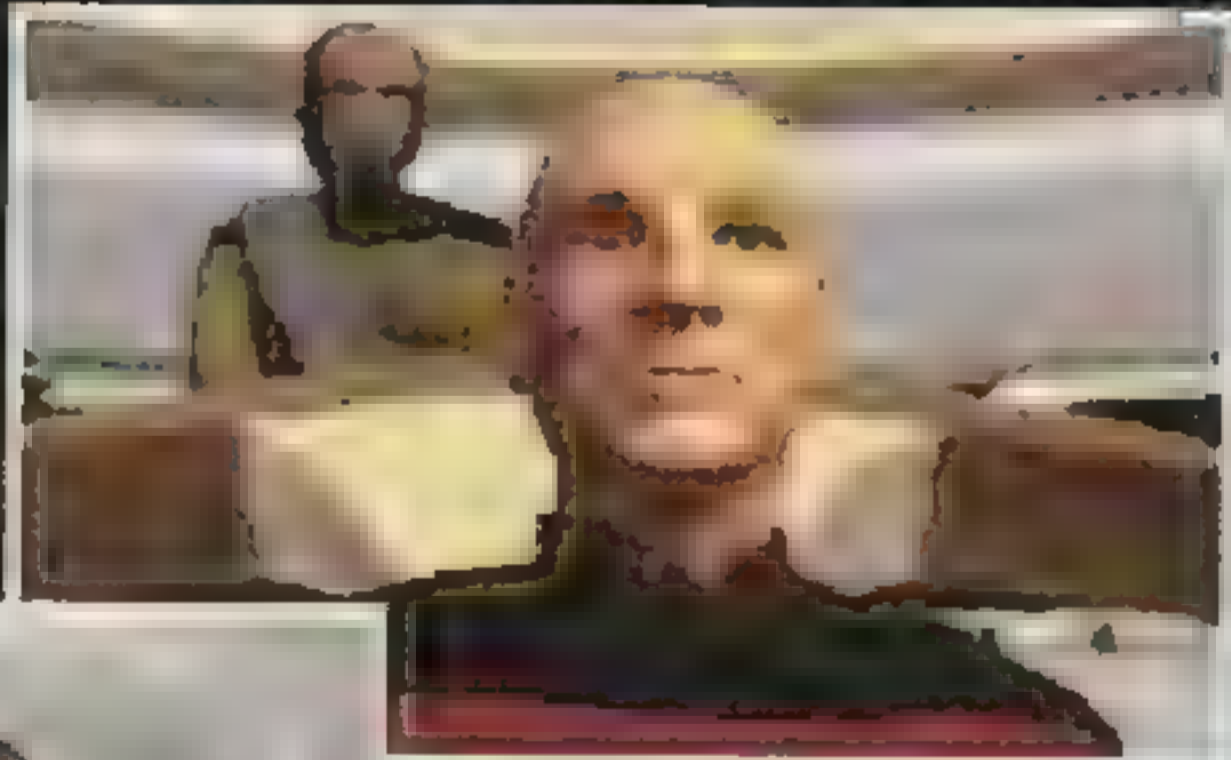
Ekipa: Data, Worf, dr Crusher, Troi
Sprzet: Tricorder, Med-kit, Medyczny Tricorder

Porozmawiaj z konstablem, dyskretnie wypytaj o okoliczności zaginięcia dr Hyunh-Foertsch. Wyjdź na lewo i idź do laboratorium. Weź BIOPROBE oraz trzy FIELD UNITS. Sprawdź wszystkie zwłoki zwierząt na biostole oraz sonicskopie. Po oględzinach odłóż ciała na miejsce. Podepnij tricorder do portu komunikacyjnego przy komputerze i otwórz kanał do Tropiciela Melasa. Wypytaj o złe oznakowane zwierzęta oraz nieuzasadnione przyczyny zgonów. Wróć do biura konstabla i skonfrontuj je z dowodami wskazującymi na nielegalny przemyt zwierząt do habitatu.

Po rozmowie ekipa pójdzie na lądowisko. Znajduje się tu aktywny MICROGENERATOR, bez którego nie można obserwować poszczególnych środowisk habitatu. W każdym środowisku należy włożyć baterię, odczytać gdzie mieszczą się siedliska zwierząt je zamieszkujących i ze wszystkich pobrać próbki odpowiednim próbnikiem. Ekstrahuje się je z próbnika przy pomocy BIOPROBE.

ENTRADA

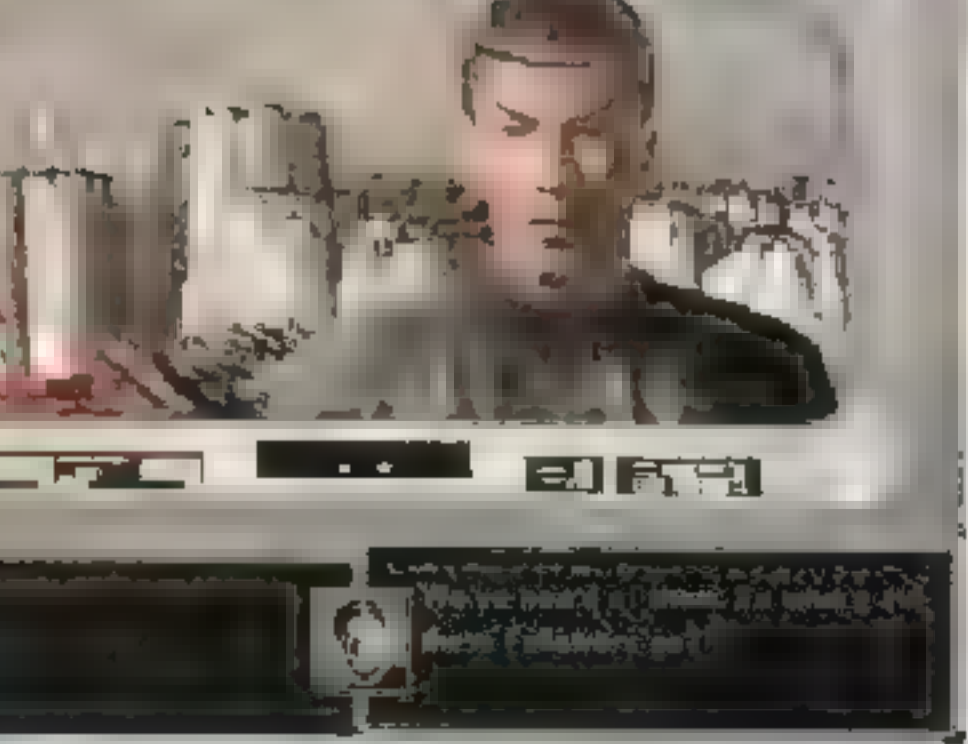
Picard szybko czyta raport, podczas gdy Data usiłuje ustalić współrzędne dla transportera. Celem mi-



Kapitan Picard wraz z załogą wita na pokładzie.



LA FORGE – THERE WAS A LARGE MACHINE...
LA FORGE – IT WAS BIG...
LA FORGE – DR. GRIEMS, I'M CHIEF ENGINEER...
LA FORGE – MANUALLY...
LA FORGE – THAT'S VERY IMPRESSIVE.



Canyon Biotope, próbnik A, 3 próbki
 Bogforest Biotope, próbnik B, 4 próbki
 Marine Biotope, próbnik C, 4 próbki

Sprawdź zdobyte próbki na sonieskopie, następnie otwórz kanał do konsultanta Iydia. Po dosyć nieprzyjemnej wymianie zdań, porozmawiaj z uzdrowiaczem Zzolis. W wyniku rozmowy uznasz, że trzeba sprawdzić kwarantannę. Pracuje tu dozorca Tzudan, który chętnie odpowie na twoje pytania. Dzięki zdobytym od niego informacjom ustalisz, że winnym jest konsultant Iydia. Konstabl Lliksze odnajdzie w jego gabinecie związaną dr Hyunh-Foertsh.

Zaginiona zwróci uwagę na konieczność wytapania niebezpiecznych gatunków. Po rozmowie ekipa odleci z lądowiska do dyspozycji mocy, po czym ponownie spotka się z panią doktor w kwarantannie. Dr Hyunh-Foertsh poin-

zyki, otrzymasz ORCHESTRION, dzięki któremu będziesz mógł ją ponownie odtwarzać. Przepytaj Stamblyra – głowę sekty.

Wyjdź z piramidy, przejdź na prawo i wejdź do budowli. Spytaj Nachyla o jej przeznaczenie. Okazuje się, że to świątynia poszukiwaczy. Podejdź do drzwi za lukiem. Gdy podejdziesz bliżej obudzi się klucznik i zada ci pięć pytań, by sprawdzić czy jesteś godny by przejść na drugą stronę. Kluczowe jest tu zrozumienie filozofii Prawodawcy, gdzie przyznanie się do niewiedzy jest pierwszym krokiem do jej zdobycia. Na wszystkie pytania odpowiadaj – nie wiem.

Wewnątrz Data obejrzy napisy, panel kontrolny oraz pole stasis i dojdzie do wniosku, że bez znajomości języka Chodaków nie będzie można nic zdziałać. Odszukaj kancelerza Laraq'ua, który doda do Tricordera odpowiednią bazę danych. Dzięki niej Data odczyta napisy, co pozwoli wyłaczyć pole na panelu. Przepytaj Aelonia. Otrzymaś dwa talizmany oraz klucz do sejfu, z którego możesz w zamian za uwolnienie wybrać trzy przedmioty wedle uznania. Użyj termoklucza na sejfie w holu. Wydobądź żółtą obręcz, rezonator w kształcie procy oraz łaskę z białą kulą.



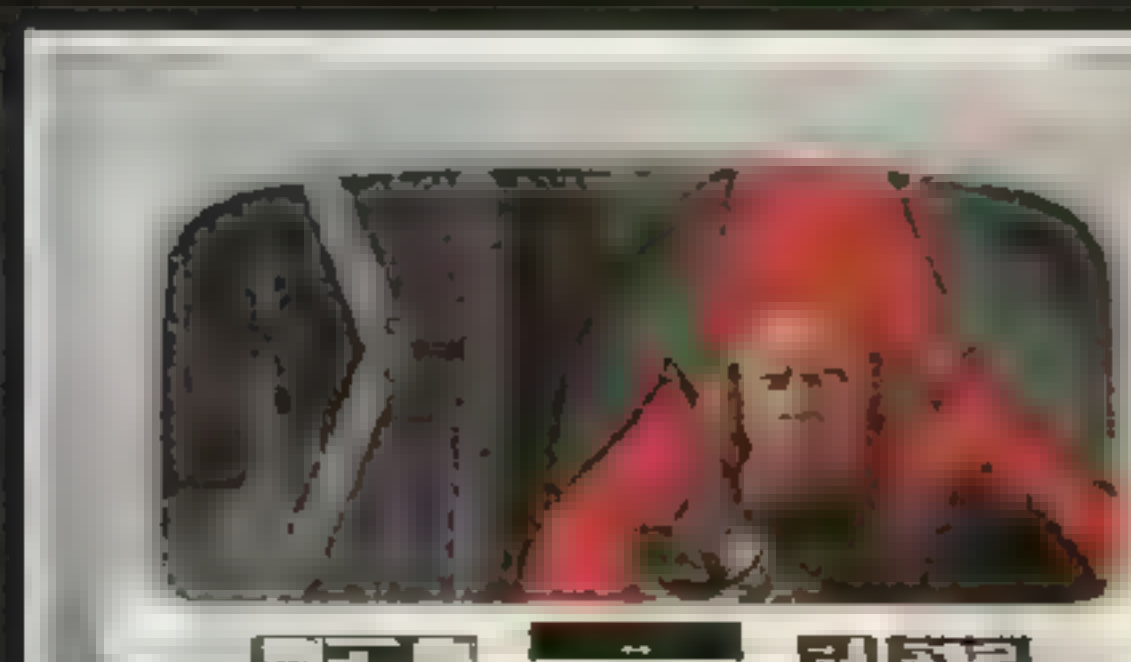
się, dzięki czemu można do-
 trzeć do wszystkich punktów bez
 wpadania w otchłań. Nawet jeśli
 się to zdarzy nie zginiesz, tylko za-
 czniesz od nowa, osłabiony.

Właściwa kolejność użycia or-
 chestrionów jest następująca: 4
 wypustki, 3 wypustki, 1 wypustka
 w kopule, 4 wypustki, 1 wypustka
 w kopule, 2 wypustki w kopule, 1
 wypustka w kopule, 1 wypustki, 1
 wypustka, 2 wypustki w kopule.

Jeśli wszystko się dobrze ułoży-
 to, powinieneś stać pod wnęką.
 Włożenie doń niebieskiego tali-
 zmanu otworzy przejście do archi-
 wum, gdzie lewituje poszukiwany
 Płaty Pergamin Prawodawcy.

Po udanej misji dojdzie do ko-
 lejnej konfrontacji z Drapieźni-
 kiem. Picard porozmawia z Luka-
 ną, wspólnie dojdą do układu z ka-
 pitaniem Pentarą. Trzej garydianie
 odleca do domu
 na pokładzie
 Drapieźnika.

Enterprise po-
 wróci do patrolu
 strefy neutral-
 nej, który zosta-



placówki, komandor Chan wysła
 Enterprise w misję obrony stacji
 przekaznikowej przed najeźdźcą.

Na miejscu sensory wykryją trzy
 romulańskie Drapieźniki. Mimo
 przytłaczającej przewagi przeciwni-
 ka Picard zdecyduje się na atak. Ro-
 mulanie zaczną uciekać, ale Picard
 jest zdecydowany na konfrontację.
 Jeden z Drapieźników odłączy się
 od klucza i podejmie walkę z Enter-
 prise. Dwa pozostałe wkrótce dołą-
 czają. Po zwycięskiej walce Picard
 porozumie się komandorem Chan,
 by odebrać nowe rozkazy. Enterpri-
 se polecą asystować Klingonom, za-
 atakowanym przez oddział Drapieź-
 ników. Gdy zniszczony zostanie
 ostatni statek Romuianów, nadej-
 dzie wezwanie od Klingonów.

TREK

THE NEXT GENERATION

struje cie, jak należy schwytać
 zwierzyne. Najpierw, używając
 konsoli drugiej, trzeba na przynętę
 uruchomić rezonator, a potem zia-
 pac ją operując konsolą pierwszą.

Trop prowadzi do ferengijskiego
 handlarza, którego ostatnio widzia-
 no w okolicy Joward III. Na miejscu
 sensory Enterprise wyłapią ślad jo-
 nowy prowadzący do Systemu Ni-
 gold. Ferengi jest gotów wykupić
 swoją wolność cennymi informac-
 jami dotyczącymi Romuianów, jak
 również zdradzić skąd zdobył
 ostatnią partię zwierząt.

FRIBIS

Planeta znajduje się na wskaza-
 nych koordynatach, jednak nic nie
 wskazuje na to, by była zamieszka-
 ta. Troi wyczuwa życie, więc Picard
 poprosi T'Baka o ułożenie odpo-
 wiedniego powitania. Po chwili
 zgłosi się kancelerz Laraq, który zgo-
 dzi się na wizytę ekipy operacyjnej.
 Ekipa: Riker, Troi, La Forge, Data
 Sprzęt: Phaser, Tricorder

Porozmawiaj z Laraq'em, po
 czym wejdź do najbliższej pirami-
 dy. Tutaj mieści się świątynia sek-
 ty pieśniarzy. Wysłuchaj ich mu-

Wejdź do pierwszej piramidy.
 Włóż obręcz na swoje miejsce.
 Geordi wmontuje rezonator z po-
 wrotem do instrumentu. Stamblyr
 zaofertuje dwa nowe orchestrony.
 Podejdź do drugiej piramidy, gdzie
 mieści się świątynia wewnętrznej
 siły. Przedstaw się Madli, po czym
 wręcz jej łaskę. W zamian poproś
 o usunięcie pola siłowego, chro-
 niącego stary teleporter Choda-
 kow. Zagraj na orchestronie
 z dwiema wypustkami, a zosta-
 niesz przeniesiony na platformę.

W pomieszczeniu znajdują się
 cztery orchestrony, które trzeba
 kolejno zebrać. Zagraniem melodii
 orchestronów powoduje zmianę
 konfiguracji płyt, po których moż-
 na chodzić. Ułożenia nachodzą na

nie raptownie przerwany
 alarmową transmisją Star-
 fleet. Romulanie przystąpili
 do wojny z Federacją. Pi-
 card spróbuje skontaktowa-
 ć się z dowództwem,
 w końcu Worfovi uda się
 uzyskać połączenie. Picard
 otrzyma rozkazy asekuracji
 Placówki 543. Dowodca





jest nadal aktywna. Obejrzyj:
 - Exhibit 227
 - Final Message
 - Communiqué 763-r
 Idź w stronę, w którą poszli Chodakowie. Znajdziesz tu wyglądającego na martwego

czający przy pomocy tricordera, inaczej android ochrony pozbawi ekipę phazerów. Skieruj swe kroki do obszaru naprawczego, tym razem podejdź do drzwi z tyłu.

Optimatora. Data wykorzysta Med-kit by zsyntetyzować stymulant. Dzięki niemu Picard będzie mógł porozmawiać z Optimatorem i uzyskać kod do wyłączenia systemów ochronnych. Podejdź do konsoli. Pręt utkwił w otworze. Wydobądź go wkładając do czerwonej dziurki spinacz, następnie wsuń z powrotem, ale do końca. Wyłącz kontrolę wszystkich sześciu obszarów. Teraz możesz bezpiecznie pójść po schodach na górę. Idź na lewo, później do holu.

Drzwi są zamknięte, za wyjątkiem krótkiej chwili, kiedy przejeżdża przez nie naprawiony robot. Data sprawdzi tricorderem mechanizm i odkryje gdzie są umiejscowione jego obwody logiczne. Wepnij w nie LOGIC INHIBITOR. Kiedy podjedzie następny robot, będzie musiał się zatrzymać. Zdeaktywuj go im-

Ekipa znajduje się w pomieszczeniu transportowym. Data zaprogramuje komputer, wybierając środkowy guzik po lewej i prawy skrajny u góry. Wtedy wciśnię guzik i przerzuci pozostałych do nowej lokacji. Następnie włączy opóźnienie czasowe, przejdzie do transportera i dołączy do reszty. Powróć do miejsca lądowania. Zanim wrócicie na pokład Enterprise, Geordi jeszcze raz przewertuje ekran z harmoniogramem, a Data obliczy najbardziej prawdopodobne położenie mgławicy. Po zakończonej misji załoga z powrotem podejmie patrol w strefie neutralnej.

pulsem z tricordera, po czym wyjmij inhibitor. Drzwi automatycznie się otworzą. Jeden z członków ekipy z powrotem zamontuje inhibitor, by na wszelki wypadek zablokować drzwi w pozycji otwartej.

Do zlokalizowania UNITY DEVICE niezbędna jest znajomość Chodakowej miary odległości, inaczej nie będzie można dokonać triangulacji. Troi zasugeruje by, odwiedzić pulsar w mgławicy Gamera. Gdy Enterprise dotrze na miejsce okaże się, że pulsar zapadł się i od trzydziestu lat jest w postaci czarnej dziury. Picard poprosi Troi o radę. Pomysł polega na przelecaniu trzydziestu lat świetlnych od obecnego położenia, by zaobserwować światło emitowane przez pulsar. Po pewnym czasie Data obliczy niezbędne koordynaty.

Znajdujesz się w obszarze lądowania robotów. Geordi ustawi konsolę nieopodal, tak by wskazywała Power On oraz Station Online. Urządzenie energetyczne znacznie działać, zapalą się zielone światelka świadczące o naładowaniu. Geordi ustawi konsolę na Power Off. W ten sposób każdy następny robot będzie rozładowywał pojemność. Kiedy stan dojdzie do jednego zielonego światelka, wystrzał w urządzenie z phazera. W ten sposób będziesz mógł bezpiecznie przejść przez płytkę energetyczną.

Na konsoli astronawigacyjnej wybierz mapę sektorów i ustaw kierunek na 06-05-06, współrzędne sektora Zephyrus, leżącego po romulanskiej stronie strefy neutralnej. Następnie na mapie gwiazdnej ustaw kurs na 03-08-12. Z tej lokalizacji Data będzie w stanie obliczyć przybliżone koordynaty UNITY DEVICE, ograniczając poszukiwania do sektora 03-01-03. Po drodze Enterprise natknie się na silny opór Romulianów.

Będą tam już czekać Chodakowie, którzy zabiorą ekipę operacyjną do swego przywódcy. Głos zabiora kapitan Picard.

PICARD - WE ARE ON AN ARCHEOLOGICAL...
 PICARD - WE ARE ON A PEACEFUL MISSION...
 PICARD - TELL ME MORE ABOUT...
 PICARD - WE OBTAINED THIS ROD...
 PICARD - THERE'S NO NEED...
 PICARD - WE WILL SURRENDER...

Chodakowie pojną członków ekipy i założą im na głowy inhibitory wizji, by nie mogli zapamiętać marszruty. Po chwili znowu będziesz widział. Admirał zabierze twój pręt i przy jego pomocy wydobędzie z konsoli cenne informacje dotyczące lokalizacji UNITY DEVICE. Następnie wyda polecenie skasowania wszelkich danych referencji i Chodakowie wyjdą z pomieszczenia. Pomimo, że Admirał wyjął isolinearny pręt, konsola



ką cenę niezidentyfikowanego statku w systemie Yajj. Obcy będzie bardzo groźnym przeciwnikiem, więc przygotuj się na najgorsze. Skończywszy pojedynek, Picard rozmawia z Data, który odkrył położenie centrum dowodzenia Chodaków. Jeżeli w wyniku dotychczasowych walk Enterprise doznała znacznych uszkodzeń, bądź torpedy fotonowe są na wyczerpaniu, udaj się do najbliższej stacji gwiazdnej, np. Starbase 131 w sektorze 01-03-01.

ALIANCJA
 Ekipa: Picard, La Forge, Data, Carlstrom.
 Sprzęt: Phazer, Tricorder, Med-kit, Rod, Rod Programmer

Zbadaj tricorderem ekran z harmoniogramem. Za drzwiami po lewej są trujące gazy. Jedyna inna droga prowadzi przez dukt wentylacyjny. Strzel phazerem ustawionym na maksimum w trzy punkty stopu kraty. W następnym pomieszczeniu sprawdź konsolę. Włóż pręt do otworu i zaprogramuj go. Wybierz kolejno:

- System Log, More, Done
- Initialise System, OK, Activate Facility
- Access Database, OK, Despatch Repair Unit.

Wyjmij pręt i podążaj na prawo do obszaru naprawczego. Podnieś leżący w rogu pomieszczenia kawałek metalu oraz spinacz. Ekipa będzie świadkiem naprawy robota. Geordi dostrzeże swoim wzrokiem krótki impuls podczerwieni, a Data rozpracuje system wyłączenia robotów.

Wycofaj się do miejsca lądowania. Wyjmij LOGIC INHIBITOR z maszyny, która nagle ożyje. Natychmiast wyemituj impuls wyłą-

PICARD - WHAT EXACTLY DID YOU LEARN...
 PICARD - CAN YOU TELL US ANYTHING ELSE...
 PICARD - I TRUST THAT YOU...

Picard omówi sytuację z załogą, następnie zda raport komandorowi Chan. Wkrótce nadejdzie wiadomość ze Starfleet, a także wołanie o pomoc z Shonolisho Epsilon 6. Udaj się na Frigis zniszczyć opresora. Kapitan Picard postanowi osobiście porozmawiać z Laraqe'iem. W wyniku rozmowy Picard otrzyma trzy przedmioty: ISOLINEAR ROD, PROGRAMMING TOOL, CHODAK DATA CRYSTAL. Podczas gdy komputer analizuje informacje zawarte w kryształach, Enterprise leci by zbadać inne pozostałości po Chodakach.

ROST III
 W związku z najazdem Romulianów Shanok zarządził opuszczenie stacji archeologicznej przez ekspedycję.
 Ekipa: Picard, Troi, Data, La Forge
 Sprzęt: Tricorder, Phazer, Rod, Programming Tool

Wystrzał w stronę kamieni z phazera ustawionego na maksimum. Wejść w odkrytą w ten sposób przejście. Geordi podejdzie do konsoli i spróbuje ją uruchomić. W tym celu włoży w otwór pręt i odpowiednio go zaprogramuje. Uzyskane informacje należy załogować w tricorderze. Przejdź na lewo do instrumentu badawczego. Zbadaj tricorderem zarówno samą maszynę jak i położenie statywu, by dowiedzieć się gdzie jest wycelowana. Wróć do miejsca przerzutu i wciśnij komunikator, by wrócić na statek.

Po chwili zgłosi się Starfleet z rozkazem zatrzymania za wszel-

MICROPROSE'95
 PC: SVGA, SB, CD-ROM
PRZYGDOWA
 85% 90% 90% 100%
 SECRET SERVICE #29

Unity Device

Sprawdź układy planetarne, UNITY DEVICE znajduje się na kursie 09-14-16. Picard odbędzie rozmowę z dowódcą statku gari-dziańskiego, następnie z Chodakiem. Ten ostatni rozpocznie wykonywać manewry ofensywne. Nie daj się wciągnąć w walkę, gdyż UNITY DEVICE posiada czujniki wykrywające agresywną działalność. Ostatecznie Chodak zrezygnuje z walki. Oba statki wyślą lądowce na powierzchnię UNITY DEVICE. Tak uczyni i Picard.

Ekipa: Picard, Worf, Data, Butler
Sprzęt: Phazer, Tricorder

Ekipa operacyjna wejdzie do budowli. Znajduje się tutaj kolista platforma. Pierwszy wejdzie na nią Worf i zostanie przetrzucony.

Reszta członków ekipy będzie kolejno transportowana, ale tylko Picard przejdzie do następnej lokacji. Przyjrzyj się bliżej dziwnemu blaskowi. Obcy przywita Picarda, jednak nie odpo-



wie na żadne z pytań. W pomieszczeniu po lewej spotkasz admirała Brodnacka oraz kapitana Pentarę. W trójkę zasiądziecie w pojeździe, który zabierze was na miejsce próby.

Pentara zaproponuje Picardowi współpracę, którą ten chętnie zaakceptuje. Przejdź przez drzwi. Tutaj Picard z przyszłości wreczy Picardowi nieznaną urządzenie. Przedstawiciele trzech ras przystąpią do testu. W trakcie każdej kolejki wykorzystaj tylko lewą stronę podajnika, osłabiając Chodaka. Wspólnie z Pentarą doprowadzisz go w końcu do kapitulacji.

PICARD - EVEN IF WE DEFEAT BRODNACK...
PICARD - NO. EVERYONE...

Admirał Brodnack zdecyduje się współpracować z Picardem i Pentarą. Połącz połówki w pierścieni. Obejrzyj dokładnie wszystkie elementy generatora pola. Żeby wyłączyć pole musisz zapisać dołną przerwę powietrzną. Włóż tam swój pierścieni. Poprosz partnerów o ich połówki, złóż je w pierścienie i połóż na swoim. Pole się wyłączy, ale pojawi się nowa przeszkoda. Użyj urządzenia, by przedostać się przez przepaść. Skorzystaj z niego jeszcze dwukrotnie by zabrać ze sobą Brodnacka i Pentarę. Weź symbol, połóż go na drzwiach w kolejnym pomieszczeniu.

Otworzy się przejście do komory stasis.

Skorzystaj z panelu by wyłączyć pole i uwolnić sędziego, który zacznie egzaminować wszystkich kandydatów. Kiedy przyjdzie kolej na Picarda:

PICARD - THE UNITY DEVICE SHOULD BE USED FOR THE GOOD OF ALL.

Po przesłuchaniu sędziego otworzy drzwi i cała trójka wejdzie do wieży. Tutaj miesi się inteligencja UNITY DEVICE. Stwierdzi on, że wszyscy kandydaci

przeszli testy. Zażąda też by powstrzymali oni nadciągającą Inwazję Borgów. To oczywiście kolejny sprawdzian. Gdy pojawi się panel kontrolny, Picard wyłączy go bez dokonywania jakiegokolwiek wyboru. Paradoksalnie ten właśnie wybór okaże się słuszny.

User Jama

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group

Kajko i Kokosz

... już na PC !!!



wymagania sprzętowe: MS-DOS, procesor 286 lub lepszy, 7 MB HDD, VGA, SB lub GUS, myszka



Grę **KAJKO I KOKOSZ** można kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki. **Cena gry w wersji PC - 49,50 zł.** W cenę wliczony jest podatek VAT i koszty przesyłki. Zamówienia z dokładnym adresem oraz typem posiadanego komputera:

Seven Stars, ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk, tel. (058) 470-280

Co nowego będzie u nas?

Alfabet śmierci

Nowa gra przygodowa na A1200-AGA-HIRES, A500 i PC 386-SVGA!



Inwestor

Znakomita gra symulacyjno-ekonomiczna na PC 386-SVGA!

Wierna symulacja warszawskiej giełdy papierów wartościowych.



Seven Stars



dessie pewną bardzo ważną walizkę. I wszystko wska-

zuje, że nie umarł śmiercią naturalną, tylko sprytnie przez kogoś zaplanowaną. Nazywasz się Doralice Prunelie i to ty właśnie jesteś tą stewardessą! Co się z tą torbą dalej stanie, zależy tylko od ciebie.

HOTEL PELICAN

Najpierw musisz coś znaleźć w tej nieszczęsnej walizce. Po trzykrotnej próbie opuszczenia pokoju przypomnisz sobie szyfr do teczki. W środku znajdziesz elektryczną szczoteczkę do zębów. Podłącz ją do kontaktu korzystając z przejściówki (leży w szufladzie) i przestaw na 110 woltów. W skrytce leży fiołka z pewnym płynem, o który rozchodzi się cała afera.

W hallu pozbieraj porzucane przedmioty: żeton, breloczek od klucza, gazetę, a potem obejrzyj książkę telefoniczną leżącą pod PLAYBOY'em. Za breloczek dostaniesz od recepcjonistki klucz do szafki basenowej.

Wróć do apartamentu i zadzwoń do Jeffreya Millera – numer znalazłaś na dole. Zannotuj podany kod i zgodnie z poleceniem ukryj fiołkę – włóż ją do pojemników na lód, zalej wodą i włącz lodówkę do kontaktu. Teraz skocz na basen spotkać się z byłym chłopakiem – Robem.

Poznasz tam też jego pokojówkę, od której otrzymasz latarkę. Daj jej kapelusz i włącz światło. Na dzień basenu znajdziesz malutki mikrofon – weź go. Zanim pójdziesz obejrzeć szafkę, zamów jeszcze kawę i zwiń jedną kostkę cukru. Drzwiczki otwórz kluczem zdobytym w recepcji, a walkmana żetonem. Prócz baterii nie ma tu nic interesującego. Jedź do Quantum Unlimited Laboratory.

Q.U.L.

Przed wejściem do budynku skontaktuj się jeszcze raz z Millerem używając żetonu telefonicznego. Zapisz trzycyfrowy kod. Używając tego otrzymanego jeszcze w hotelu otwórz drzwi. Psa nakarm cu-

krem, zabierz kluczyk i skieruj się na parking. Tu użyj kluczyka na drzwiach z prawej strony. Ciemności uda ci się rozświetlić latarką. Zamknij szafę, a z kieszeni fartucha wyjmij kolejny klucz. Pasuje on do samochodu zaparkowanego przy lewej ścianie. Aby się jednak do niego dostać, musisz przyłożyć trzewikiem w koło, co doradzi ci pijak John. Znaleziona karta magnetyczna oraz trzycyfrowy kod wystarczą do sforsowania kolejnych wrót.

Przybywasz niestety za późno – Jeffrey Miller został zarżnięty lepiej niż niejedna świnka. Pod jego koszulą znajdziesz kasetę. Po pociągnięciu za sznurek ukryty pod



najgrubszą książką na półce odkryjesz magnetofon. Żeby zaczął działać, musisz włączyć lampę, naciskając na jej, hmm... płuco. Z kasety dowiesz się, że nie tylko ty dysponujesz fiołką. Posiada ją także niejaki Peter Hillgate, gangster przezywany DOC.

Jego kryjówka znajduje się gdzieś przy sklepie z damską bielizną. Wybierz się tam teraz.

LINGERIE SHOP

Przed sklepem leży gazeta – przeczytaj ją. Kiedy otwarta będzie środkowa przymierzalnia, wejdź do niej i zabierz but. Teraz udaj się do prawej. Widać z niej jakieś drzwi. Otwórz je uważając na dzwonek. Za jednym z pudełek w magazynie ukryte jest przejście. Zamek otwórz kluczem schowanym za plakatem, rygiel przesunij obcasem, a drzwiczki podważ metalową tabliczką. Kod do szyfru nie jest zbyt trudny – to oczywiście DOC.

Fiołki znajdują się w szafie – klucz zdobędziesz po dwukrotnym przeszukaniu kieszeni fartucha. Ponownie przyda się bucik – tym razem do rozbicia słoika. Z szafy zabierz jeszcze fotografie, z fartucha maskę, a ze stołu skalpel. Przesłuchaj też wiadomości nagrane na automatycznej sekretarce. W jednej z nich jest bardzo ważna informacja, która przyda się pod koniec gry – ile miesięcy temu DOC obchodził urodziny. Zapisz sobie gdzieś tę liczbę i wróć do hotelu kasując uprzednio

produkty począwszy od INCA wydała jako część koncernu SIERRA FAMILY.

Mimo, że grafika FASCINATION dziś wydaje się do bani, to trzeba docenić fakt, że w 1991 r. mało która gra zawierała postacie i wnętrza powstałe na bazie fotografii. Zagadki, które są nieodzowną przyprawą każdej gry przygodowej, tutaj są miejscami zbyt proste, oprócz jednej. Ta z kolei może nie byłaby aż tak zabójczo trudna, gdyby klucz do jej rozwiązania nie był perfidnie umieszczony w jednej z rozmów gdzieś pośrodku gry. Krótko mówiąc, po dojściu do organów na końcu przygody, trzeba program uruchomić raz jeszcze i dokładnie przestudiować. Ale nawet na taki ruch niewielu graczy by się zdecydowało, ponieważ w grze występuje jeden przedmiot (sygnet Kennetha Millera), który niemalże na 100 procent wydaje się być rozwiązaniem problemu. A to zwykła atrapa. W jaki sposób programiści mogli wpaść na tak wykrecony pomysł, żeby tak pogmatwać grę kilka chwil przed końcem, pozostanie ich tajemnicą. I po raz kolejny mamy potwierdzenie teorii zaistniałej jakieś 2,5 roku temu, że bez SECRET SERVICE ani rusz.

Innymi mankamentami są intro i zakończenie. Tego drugiego niemal w ogóle brakuje, a z intry nie dość, że niewiele wynika, to jeszcze jego treść jest sprzeczna z tym, czego się później dowiadujemy. A dowiadujemy się, że w czasie lotu Paryż-Miami w samolocie jakiś gość w niewyjaśnionych okolicznościach wyzionął ducha, ale zdążył przekazać stewart-

FASCINATION jest godną odnotowania próbą stworzenia nowatorskiej przygodówki o uproszczonym interfejsie, która w swoich czasach rzucała ambitne wyzwanie graczom rozkochanym w standardzie gier oferowanych przez SIERRA. Wracamy do niej tylko na usilne prośby pojawiające się w listach do redakcji. Dziś widać, że FASCINATION była grą raczej mało udaną, w świetle kolejnych produkcji COKTEL VISION (GOBLINS, WEEN, LOST IN TIME), które jednak powstały na bazie wcześniej zdobytych przez zespół TOMAHAWK doświadczeń. O ironio, francuska firma została szybko dostrzeżona przez magnatów rynku i wszystkie swe



wszystko, co było na sekretarce.

ZNOW W HOTELU

Twój pokój ktoś przeszu-kał, a na dokładkę Rob lezy, jakby przed chwilą wypił co najmniej litr Wyborowej. Oj, jeszcze gorzej - pił z lodem, a to oznacza, że zawartość jednej fiołki pływa teraz gdzieś w jego żołądku. Po oglądzi-nach pokoju powinnaś wejść w posiadanie czekoladek i symbolu klubu Red&Blue. Na dole czeka już inspektor di Helgos. Ostrożnie odpowiadaj na jego pytania (2, 2, 2, 1, 2, 1). Gliniarz prędko się zmyje,



zeta. Eduardo wpuści cię do środka po okazaniu odznaki klubowej i kilku zielonych. Kenneth Miller to całkiem przystojny gość. Jeżeli będziesz się dobrze starać, to może da się namówić na randkę (2, 2, 1, 2, 1).

Kiedy już będziecie w jego mieszkaniu, poczęstuj go czekoladką. Zaśnie jak niemowlę. Po



MINIATION

ale jego porywczosć powinna w tobie obudzić pewne podejrzenia.

Podnieś z ziemi kawałek papieru. Druga jego część zawieruszyła się między stronami PLAYBOY'a. Zadzwoń pod otrzymany w ten sposób numer i odwiedź panią Lou Dale.

DECLIC GALLERY

Dziwnie tu cicho, na dobijanie się do drzwi też nikt nie odpowiada - jedynym słowem coś tu śmierdzi. Obejrzyj zaparkowany samochód. Na siedzeniach leżą jakieś gacie ze sklepu z bielizną i symbol klubu Red&Blue. Zbieg okoliczności? Raczej nie. Weź z przedniej szyby 10 doliców i spróbuj wejść do kuchni. W koszu na śmieci znajdziesz kolejną gazetę. Wsuń zdjęcie pod drzwi, a skalpelem wypchnij klucz. Droga wolna.

Tu będziesz musiała działać szybko i bez zastanowienia. Załóż maskę i pogrzeb w szafkach. Wszystko prócz szmatki co znajdziesz wymieszaj w misce (uważaj by kieliszek z górnej półki spadł do kosza na śmieci, a nie na podłogę). Otwórz następnie lufcik i wystaw za niego sporządzoną miksturę. Aby trucizna nie dostała się z powrotem do kuchni, zatkać dziurkę namoczoną szmatką. Uwolniona Lou Dale opowie ci o swojej znajomości z Kennethem Millerem, da jego sygnet i poradzi odwiedzić klub.

KLUB RED&BLUE

Przed wejściem, w koszu na śmieci, schowana jest następna ga-

obejrzeniu jego tylnej części ciała, wyjdzie na jaw, że to wcale nie młody Miller, bo tamten nie miał tatuażu. Ma natomiast mikrofon, który idealnie pasuje do tego z basenu. Albo więc kłęczysz nad policjantem, albo szanowny inspektor wcale nie jest tym za kogo się podaje. Zdejmij jeszcze gościowi z palca pierścionek



i przejdź do drugiego pokoju.

Pogadaj z papugą, zabierz jej cygaro i sprezentuj je statuetce pirata. Perłę, która idealnie pasuje do jego oka wyciągniesz z muszli leżącej w akwariu. Przyda się trochę planktonu i siatka na ryby. Uwaga na piranię! Kiedy otworzy się sekretna szuflada użyj zdobytego przed chwilą sygnetu i wejdź w korytarz...

VILLA VIZCAYA

Obudzisz się próbując sobie przypomnieć co się stało i przede-

TOMAHAWK'91

PC: VGA, SB

PRZYGODOWA

75 30 65

Grafika Dźwięk Mocność Cena w zł. zawiera VAT

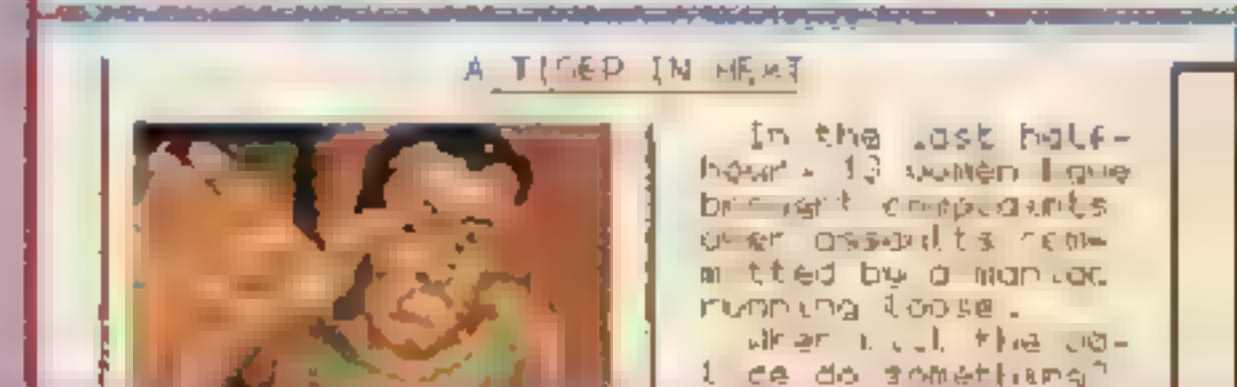
wszystkim zorientować się gdzie jesteś. Nagle ujrysz nad wykrzywioną w jakimś okrutnym uśmiechu twarz inspektora di Helgos'a. Wymknij mu się na chwilę udzielając wymijających odpowiedzi (1, 2, 1, 2, 1). W łazience z kosza na śmieci wyjmij strzykawkę i napełnij ją formaliną stojącą w słoiku na półce nad zlewem. Na ścianie po lewej znajduje się ukryty mechanizm. Uruchom go i do znalezionej butelki po spray'u wlej formalinę. Tak uzbrojona wróć do inspektora i psiknij mu w twarz.

Jak się już pewnie domyśliłaś, Peter Hillgate i Pedro di Helgos to jedna i ta sama osoba. To on stoi za tym wszystkim. Kiedy dotarłaś do jego kryjówki, ogłuszył cię, zaciągnął do swojego domu, przybrał ponownie postać policjanta i miłymi słówkami próbował wydusić z ciebie fiołki. Teraz musisz znaleźć stąd jakąś drogę ucieczki.

Obejrzyj obrazy w salonie. Na jednym z nich ukryty jest przełącznik. Po wciśnięciu go ukaże się zegar ze znakami zodiaku. Jest to właśnie ten najgłupszy moment gry. Na biurku leży szósta już gazeta. Przy oglądaniu jej zwróć uwagę na numer aktualnego miesiąca. Odejmij od niego taką liczbę jaka była na sekretarce DOC'a i ustaw odpowiedni dla otrzymanego miesiąca znak zodiaku. Teraz włącz organy. Niestety programiści chyba nigdy nie widzieli prawdziwego pianina, a co dopiero mówić o znajomości dźwięków - na białych klawiszach prezentują się one tak: C D E F G A B C. Czarne to litera najbliższego z lewej białego ze znakiem +. Obejrzyj pod



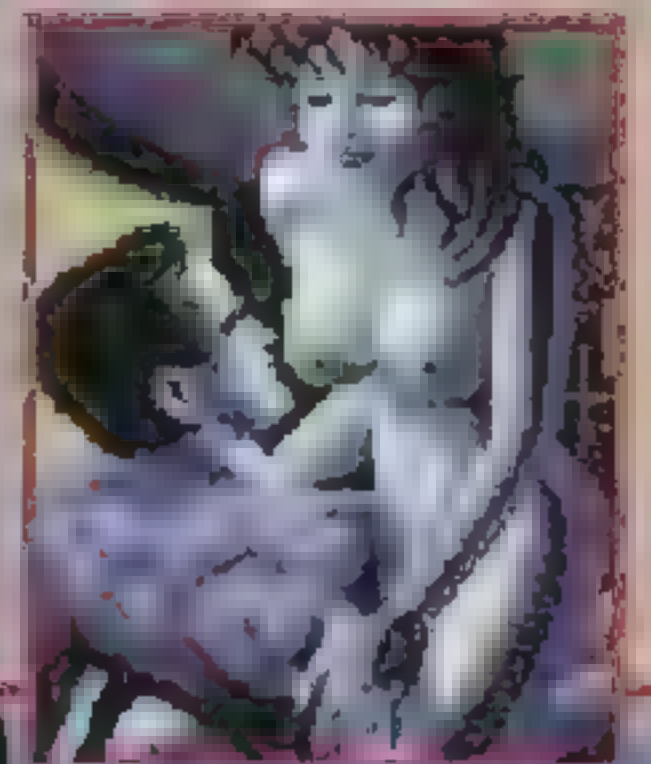
Miami Tri



mikroskopem latarkę i zagraj właściwe nutki. Jeżeli wszystko wykonane zostało poprawnie, to otworzy się tajne przyjscie.

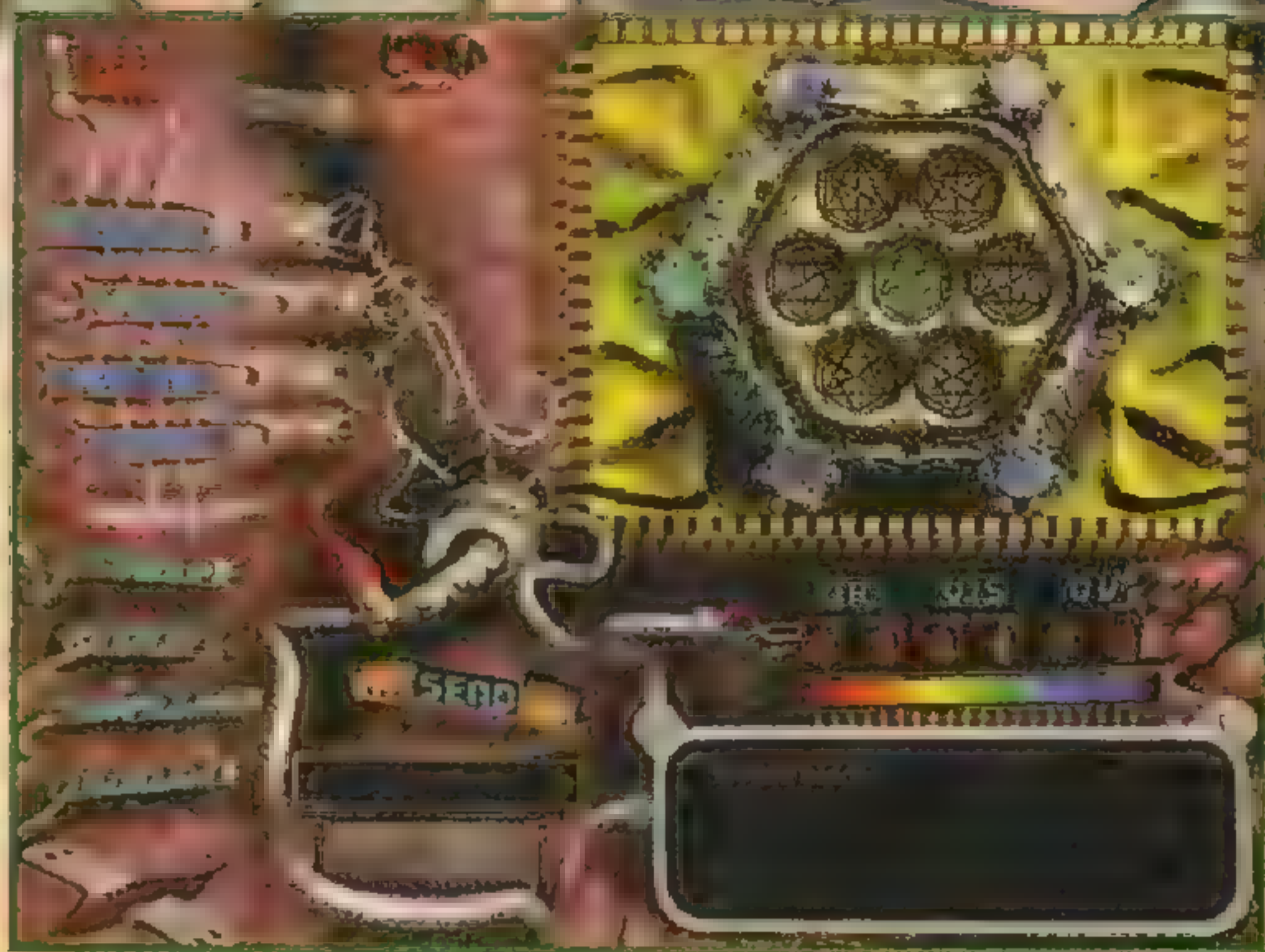
Ułóż na stoliku gazety. Musisz mieć ich sześć! Podpal je wyciągniętą z kieszeni współwięźnia - prawdziwego Kennetha Millera - zapalniczką. Włączy się alarm przeciwpożarowy i będziesz mogła zbiec i zawiadomić prawdziwą policję...

Bamse



VILLA MOIERE Coconut Grove Miami





ocalone zostają chociaż szczątki jego świadomości. Kilka miesięcy później Casey budzi się w nowym ciele. Wraz z Ari i Zackiem dostaje znów misję. Chodzi o zbadanie tajemniczej, nadającej słabe sygnały jednostki, która dryfuje w przestrzeni kosmicznej. Po dobieciu do celu dzielna trójka zostaje uwięziona na pokładzie i jeśli w kilka godzin nie oparują ste-

Jeżeli kiedykolwiek trafi się wam zobaczyć wersję na Macintoshu, to polecamy. Niby to samo, ale jakże inne!



miewasz się ze swymi towarzyszami za pomocą prostego interfejsu. Czasem musisz odpowiedzieć „Yes”, włączyć reflektory bądź wypuścić sondę. Niektóre testy polegają na odnalezieniu właściwej drogi wśród płataniny wyjść. Można się wtedy obracać jak w przygodówkach. Poza tym mamy do rozwiązania zagadki logiczne. Trójka bohaterów dociera do drzwi zablokowanych elektronicznym zamkiem i Casey, czyli ty, zabierasz się do roboty. Weźmy na przykład zagadkę z heksagonami. Na sześciu sześciokątach foremnych obracamy figury, tak aby w środkowej części diagramu otrzymać sześciokąt z odcinkami łączącymi wszystkie wierzchołki. Metodą prób i błędów rozwiązuje się to błyskawicznie. Albo inna zagadka, gdzie trzeba zmieniać kolory sześciu kulek, tak aby wszystkie stały się żółte. Zmiana koloru jednej kulki zmienia kolor sąsiada z prawej, należy więc chwilę pokombinować. Chwilę, znaczy pięć minut. Jeśli uświadomimy sobie, że takich zagadek jest zaledwie kilkanaście, dalszego komentarza w zasadzie nie trzeba. W SEVENTH GUEST było mimo wszystko o wiele więcej myślenia (szczególnie zagadki szachowe).

Jeśli będziecie mieli kłopot z rozgryzieniem jakiejś zagadki, wystarczy wcisnąć SHIFT+ALT wraz z klawiszem odpowiadającym lamigłówe. Oto one: Artemis – A, Hexagon – Y, Sun – S, Probe Relay – P, Rhythm – B, Orbits – I, Rotating Shapes – O, Light Reflection – G, Rubik – R, Navigational – N. Dodatkowo przyda się znajomość triku ALT+F5, dzięki któremu można wybrać w opcji JUMP TO przeskoczyć do dowolnej sceny gry. Kilkadziesiąt minut filmu ogląda się wtedy jednym ciurkiem.

Micz

Autoryzowany dystrybutor wersji PC:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad '95

VIRGIN '95

Macintosh
PC Windows
SVGA, 3B 3 3
INTERACTIVE MOVIE
90% 80% 70%
Cena w zł zawiera VAT

DAEDALUS ENCOUNTER

DAEDALUS ENCOUNTER należy do kategorii gier próbujących stylistycznie naśladować filmy i plasuje się w ścisłej czołówce. Popisy ślicznej Tia Carrere i jej kompana ogląda się dobrze, jest jednak paproch brudzący obiektyw, a mianowicie zredukowana do minimum rola gracza podczas owego spektaklu. Czy dwójka aktorów może samodzielnie zarobić na sukces tej gry? Czy DAEDALUS jest synonimem blichtru, czy uczciwej pracy zespołu fanatyków? Przyjrzyjmy się dokładniej tej pod wieloma względami podobnej do THE SEVENTH GUEST grze.

Jest rok 2135, pierwsza międzygalaktyczna wojna dobiega końca. Frachtowiec Artemis odbywa rutynowy lot dookoła jednej z planet, zaraz potem ma powrócić do bazy. Na pokładzie znajduje się trójka ludzi: Ari Matheson, Zack Smith oraz Casey O'Bannon. Myślą już o zasłużonym odpoczyn-

ku po długich latach wojennej zawieruchy, gdy nagle z hiperprzestrzeni wyskakuje grupka wrogich niedobitków. Artemis wykonuje zwrot i z miejsca odpala rakiety. Pierwszy przeciwnik trafiony. Artemis próbuje przedrzeć się przez linię przeciwnika. Vakkar otaczają go ze wszystkich stron, kierują na kadłub silny ogień, co uszkadza system sterowania frachtowca. Ari podejmuje decyzję o katapultowaniu się.

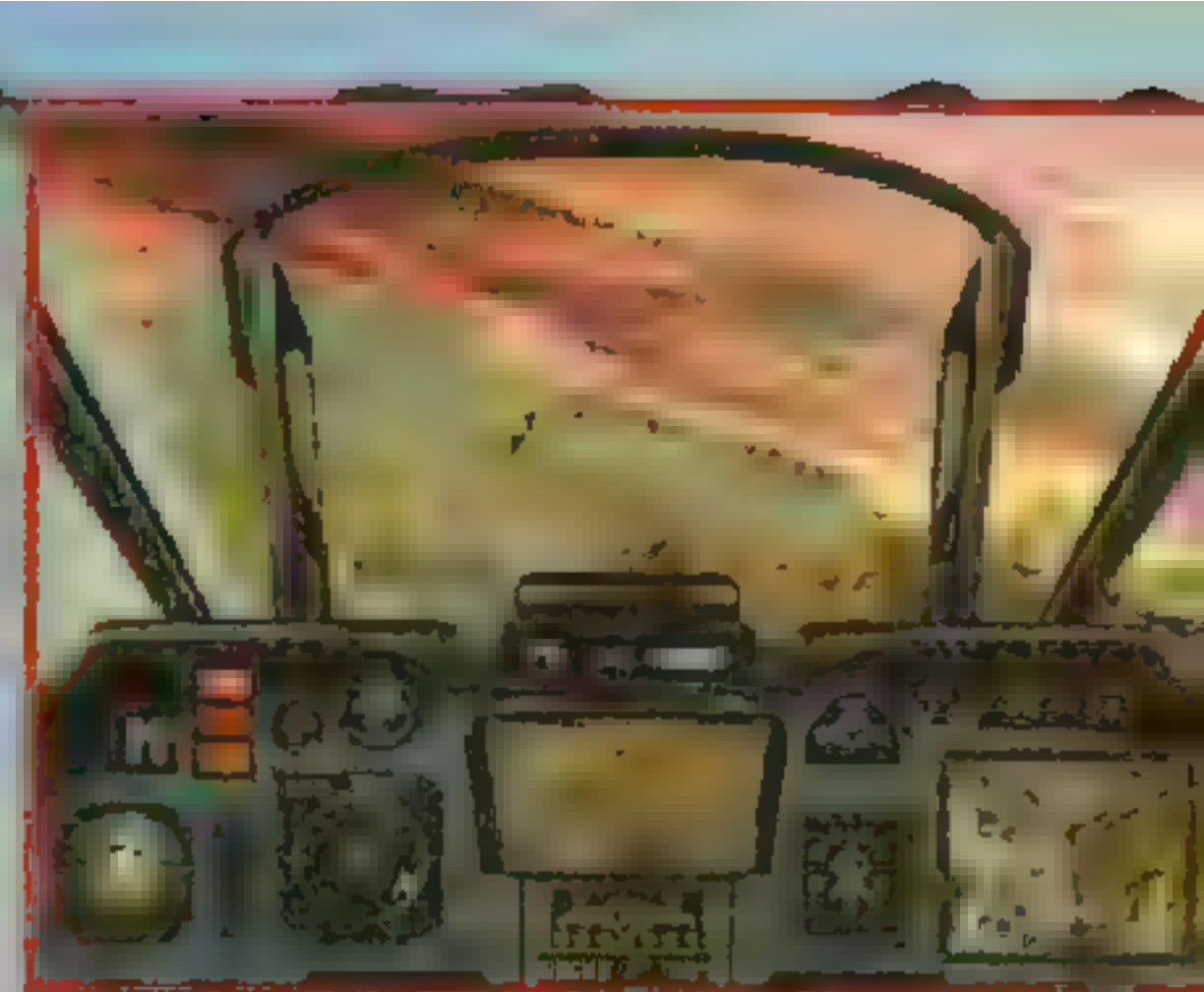
W kapsułę Casey'a uderza maszyna wroga. Gdy nadchodzi pomoc, zmiażdżony Casey znajduje się w stanie śpiączki. Jego mózg zostaje natychmiast transplantowany i podłączony do elektronicznej aparatury. Dzięki temu

rowania Daedaluem, spali ich gwiazda, ku której statek zmierza.

W DAEDALUS postaci Ari i Zacka odtworzyła dwójka aktorów: Tia Carrere oraz Christian Bocher. Tia to młoda, ambitna osobka, która stawia swe pierwsze kroki w branży filmowej. Przypomnę, że w swej najbardziej znanych rolach wystąpiła we „Wschodzącym słońcu” oraz „Prawdziwych kłamstwach”. Aktorka nie miała tam zbyt dużo do grania, co teraz rekompensuje sobie w DAEDALUS. Kreowana przez nią Ari krótką ręką trzyma Zacka (Christian wystąpił na razie tylko w jakimś serialu telewizyjnym), podejmuje wszystkie decyzje i co rusz wyciąga swego towarzysza z opresji. W zasadzie cała oś gry opiera się na zabawnych dialogach wygłaszanych przez tych dwoje. Wszystko w planie amerykańskim (od pasa w górę), en face albo ujęcie z profilu przerywane ciągłymi uśmiechami w kierunku kamery. Sfilmowane wizerunki bohaterów to jedna rzecz, drugą stanowi renderowana sceneria. Mówiąc prawdę, niewiele tego jest. Wejść korytarze, które różnią się tylko kolorystycznie. Natomiast na uwagę zasługuje montaż, bo chyba o czymś takim w przypadkach gier można już mówić. Na przykład widzimy scenę, gdy Ari i Zack zbliżają się do drzwi. Najpierw zbliżenie na twarze bohaterów, potem kamera sunie za lewitującym Casey'em. Całość zrealizowana w sposób naturalny.

Teraz najważniejsza sprawa – czy oprócz oglądania filmów jest coś do roboty dla gracza? Są lamigłówki i proste czynności komunikacyjne. Jako Casey porozu-





Ka-50 Werewolf



czy, że pożyczysz mu jeden kompakt. Gra umożliwia wspólne wykonywanie misji oraz toczenie pojedynków lotniczych. Problem pojawia się, gdy kilka osób będzie chciało grać przez sieć – będziecie zmusze-

to oczywiście symulator Kamowa Ka-50. Nie wiem, czy słowo symulacja jest na miejscu, gdyż są to osadzone w realiach lotniczych gry zręcznościowe, ale przyjęło się, że każda gra w której pojawi się HUD i zarys kabiny, staje się symulatorem lotniczym. Z drugiej strony nie ma sensu wymyślać nowych nazw – symulator zręcznościowy – brzmi niewątpliwie głupio. Lepiej już pozostać przy nazwie symulacja.

Pikanterii obu tytułom dodaje fakt, że gracz ma możliwość sterowania dwoma najnowocześnie-

są w stanie wprowadzić ich do czynnej służby.

Pakiet WEREWOLF VS. COMANCHE może się spodobać młodszy miłośnikom symulacji. Warto go też polecić zapalonym miłośnikom gry COMANCHE, którzy skrupulatnie zbierali wszystkie dodatki, zaś teraz znów będą niszczyć wszystko co się rusza. Ostrzegam jednak, że do gry potrzeba naprawdę mocnych komputerów. Jeżeli jednak chcesz latać z kolegą i lubisz realistyczne symulatory, to polecałbym raczej F-15. COMANCHE vs. WEREWOLF może trafić w gusta wielbicieli dość dobrych strzelanin osadzonych w symulacyjnych realiach. Jednak nie jest to już nic przełomowego, ani nowatorskiego – ot po prostu, kątka dobrego pomysłu, którym wszyscy kiedyś się zachwycali.

KaYteck

Autoryzowany dystrybutor:

IPS Computer Group

Zapowiedź: listopad'95

NOVALOGIC'95
 PC: VGA, 56k, 2
SYMULATOR
 80' 80' 70'
 Cena w zł. zawiera VAT

WEREWOLF VS. COMANCHE

Mimo obiecującego tytułu, nie będzie to porównanie dwóch rywalizujących gier, lecz recenzja najnowszego produktu firmy NOVALOGIC – pakietu COMANCHE VS. WEREWOLF. Zawiera on dwie bliźniacze gry, skierowane do osób lubiących grę na dwa komputery, za pośrednictwem kabla lub sieci lokalnej. Najpierw jednak kilka słów wprowadzenia.

Kiedy w 1992 r. ukazała się gra COMANCHE (opis w SS'17), wszyscy prześcigali się w wychwalaniu zarówno programu jak i firmy, która go stworzyła. Pierwsza edycja gry była rzeczywiście wielkim wydarzeniem, zaś rozwiązania graficzne świadczyły o dużym profesjonalizmie programistów. Od tego czasu na długo przyłgnęło do NOVALOGIC miano firmy nieszablonowej mimo tego, że kolejne produkty okazywały się mniej lub bardziej średnie. Zarówno ARMORED FIST jak i WOLPACK nie były w stanie powtórzyć sukcesu COMANCHE. Opisywany pakiet jest próbą reanimacji starego pomysłu, w który tchnięto nowe życie. Po to właśnie powstał WEREWOLF – by zmierzyć się z COMANCHE na śmierć i życie.

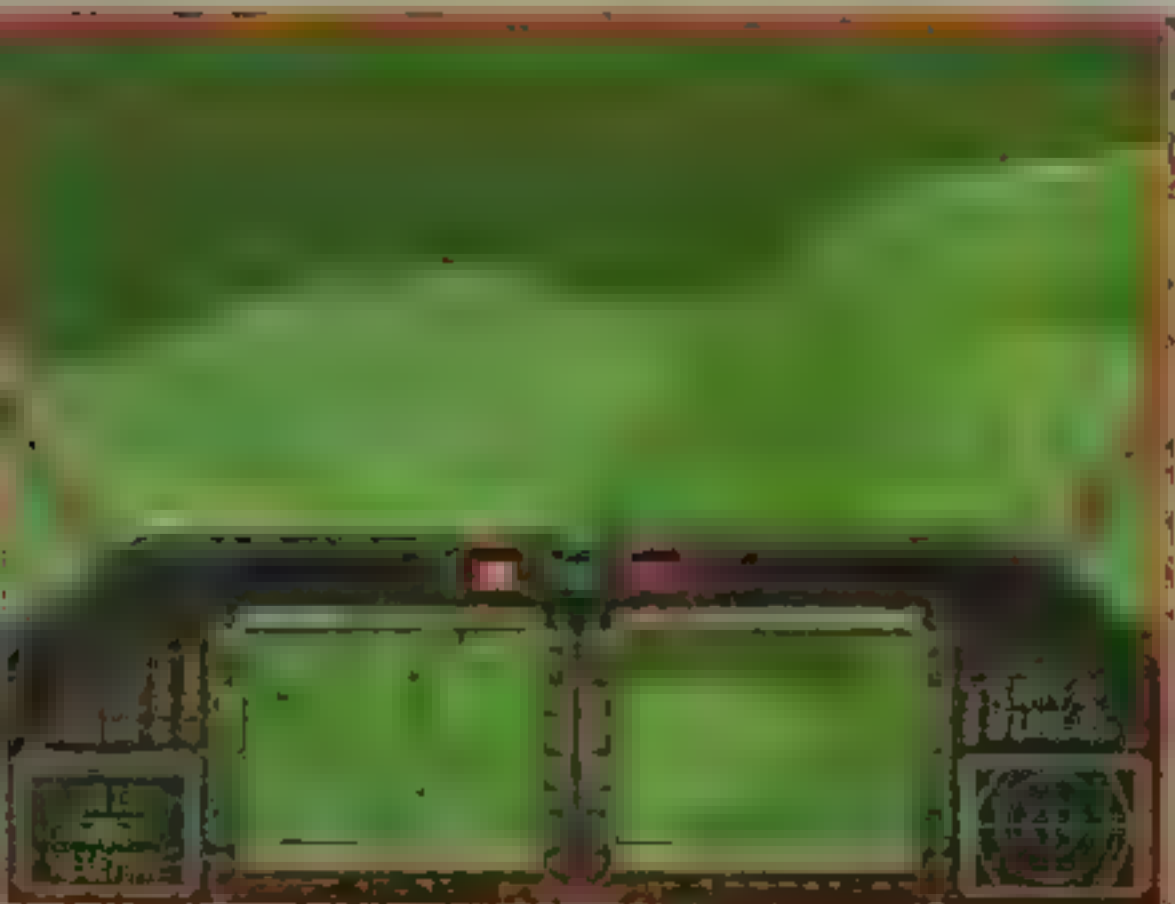
W rzeczywistości oba te tytuły kryją praktycznie jednakową grę, różniącą się wyglądem kokpitu, animacjami, obrazkami i misjami. Teren walki tworzony jest tą samą metodą, algorytmy opisujące zachowanie maszyny w powietrzu są też dokładnie takie same. Owo zdublowanie jednego tytułu wynika z faktu zaimplementowania lotów zespołowych. Jeśli więc będziesz chciał polatać wspólnie z kolegą, to wystar-

ni do zakupu kolejnego pakietu. Szkoda, że w nowej edycji jedyną poważną innowacją jest dodanie możliwości wspólnego latania. Ani nowe misje, ani detale takie jak nowe animacje, pewne usprawnienia techniczne, lekkie poprawki celów, urozmaicenie krajobrazów, nie tworzą nowego klimatu. Taki już jest los gier komputerowych, że dość szybko się nudzą, zaś nie sądzę, by firma, która uparcie lansuje stare pomysły odniosła znaczny sukces. Miałem nadzieję, że NOVALOGIC pokusi się o przeniesienie gry w tryb wyższej rozdzielczości, co niewątpliwie podniosłoby jej pozycję w rankingach.

■ ■ ■

COMANCHE 2.0 to symulacja helikoptera RAH-66, zaś WEREWOLF

szymi helikopterami bojowymi świata. Projektanci mieli ułatwione zadanie, gdyż tak naprawdę nie za bardzo wiadomo, jakie są prawdziwe parametry tych maszyn. Wystarczyło tylko zachować ogólne zasady działania helikoptera, choć potraktowane dosyć swobodnie. Tak na marginesie, zarówno RAH-66, jak i Ka-50 są jednostkami na tyle nowoczesnymi, a co za tym idzie i drogimi, że obie armie przy aktualnie uszczuplanych budżetach nie



Miłośnicy symulatorów czołgowych musieli długo czekać na ten nowy produkt MICROPROSE. Premiera odkładana była tyle razy, że nikt nie mógł być pewny terminu. ACROSS THE RHINE ujrzał wreszcie światło dzienne, lecz mam wątpliwości czy zadowolili miłośników symulatorów. Czekałem nań bardzo długo i z wielką nadzieją, dlatego też w tekście znalazło się kilka uwag osobistych, które jednak, mam nadzieję, pokryją się z opiniami wszystkich miłośników symulacji.

ACROSS THE RHINE jest grą taktyczno-symulacyjną, której akcja toczy się na froncie zachodnim w okresie od lądowania w Normandii do upadku Trzeciej Rzeszy. Część taktyczna polega na dowodzeniu jednostkami wybranej strony na poziomie plutonu, kompanii bądź batalionu. Część symulacyjna to możliwość przeniesienia się do dowolnej maszyny i oglądania całej bitwy z pozycji uczestnika.

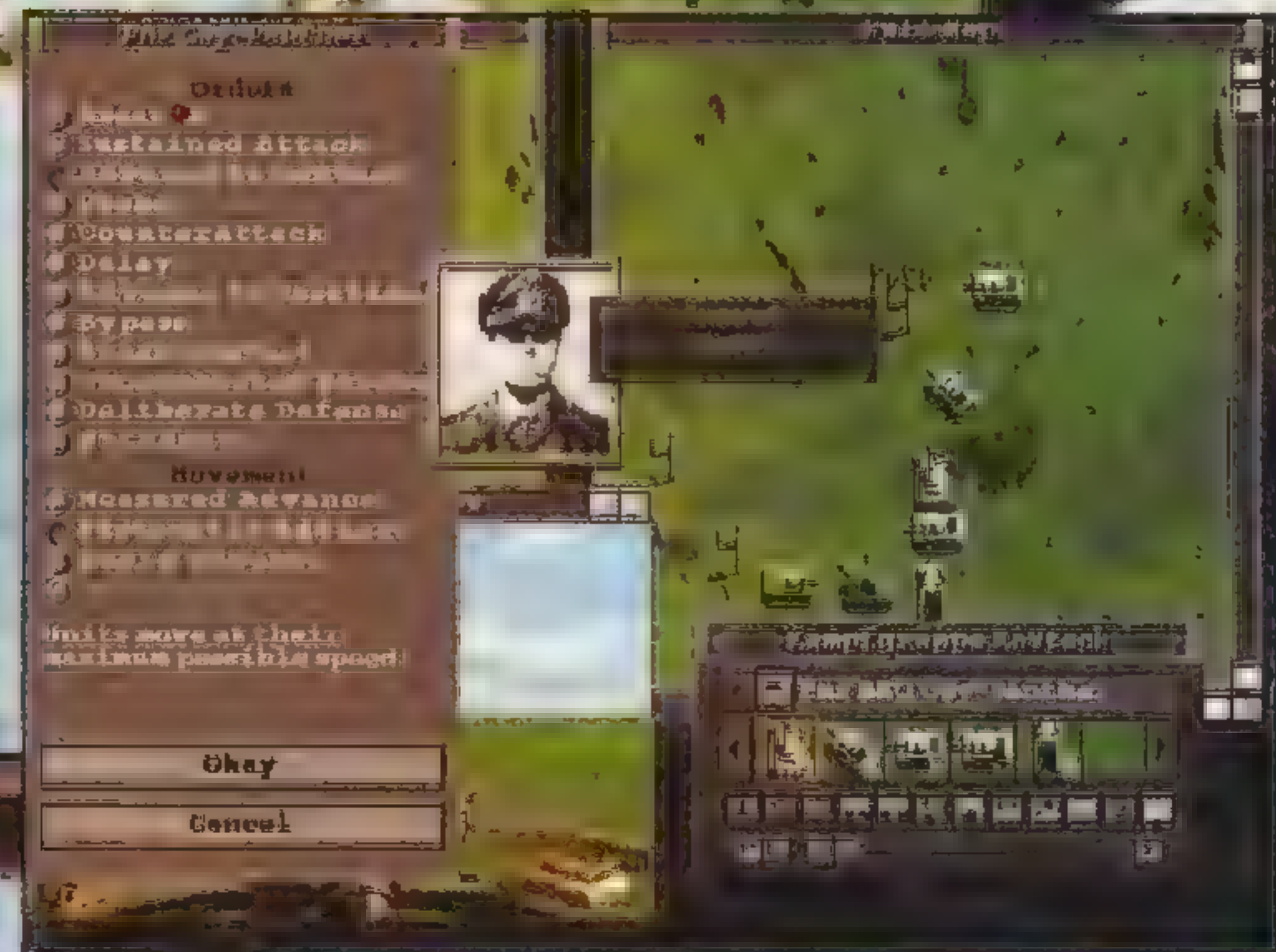
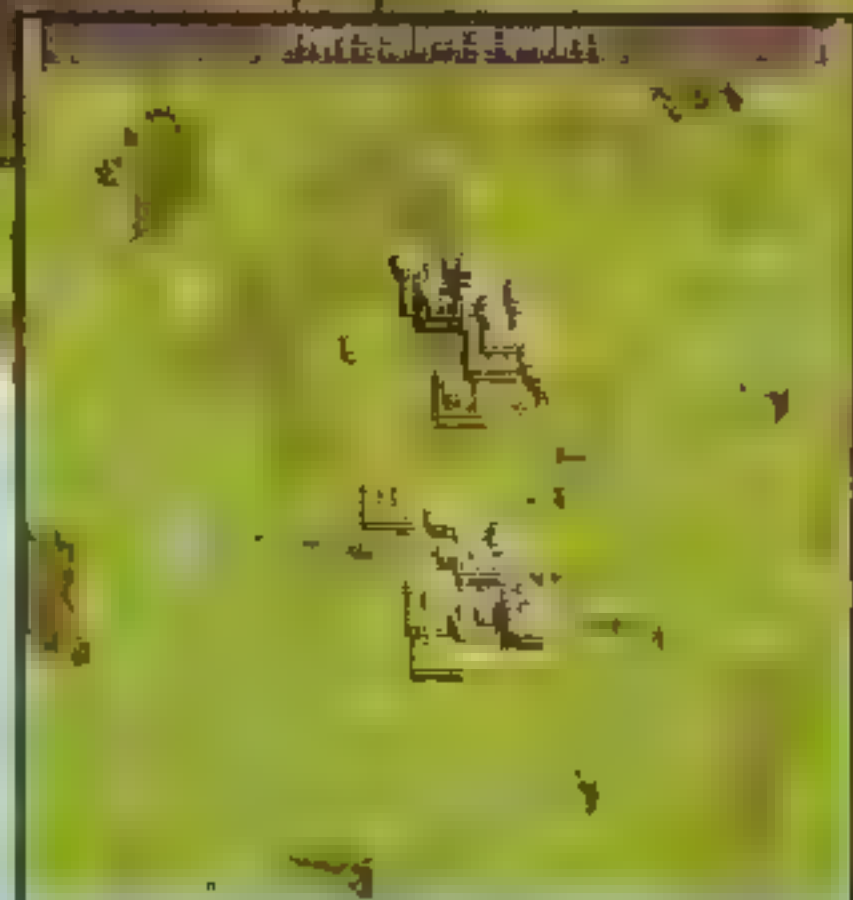
Połączenie strategii z symulacją polega więc na tym, że możesz osobiście wykonywać na polu walki rozkazy, które wcześniej sam wydałeś. Pamiętaj, że twój komputerowy odpowiednik siedzi ciągle w jednym konkretnym czołgu. Jeśli będziesz dowódcą batalionu i wygrasz wielką bitwę, może się zdarzyć, że czołg, w którym siedziałeś zostanie zniszczony i twoja kariera zakończy się dość nieprzyjemnie. O pięknej mogiłę wiele łatwiej, gdy jest się dowódcą plutonu biorącego

nej akcji wymagany jest procesor Pentium. Jednak takie wymagania nie idą na marne – w zamian można oglądać maszyny opracowane w najdrobniejszych szczegółach, na krajobraz składają się lasy, pola, rzeki, wzgórza, pojedyncze domostwa, wsie i miasta, i to wszystko zmienia się zależnie od pory roku, opadów i godziny akcji. Walkę nato-

lacji świadczy klimat, który stwarza złudzenie rzeczywistości, który pozwala wczuć się w toczącą rozgrywkę, no i wreszcie klimat, który potrafi pochłonąć gracza, sprawić, że zapomni o całym bożym świecie. Niedostępnym jak dotychczas przykładem takiego symulacyjnego klimatu

chodzi dość rzadko – komputerowi celowniczy widzą cechy, których ty nie masz możliwości dojrzeć zarówno gołym okiem, jak i uzbrojonym w lornetkę. Mówiąc po ludzku, chcąc walczyć najczęściej, stykasz się z sytuacją kiedy ty nikogo nie widzisz, zaś twój przeciwnik (lub plutony przeciwnika) nie widzą Ciebie (nie widoczne dla Ciebie) prowadzą silną wymianę ognia. Konczy się to zniszczeniem twojego plutonu lub sil przeciwnika, zaniżeniem, kogoś plwiek wypatrzysz.

Sytuacji nie robią realistyczne rozwiązania w sferze prowadzenia ognia. Kąt podniesienia



uczestnik w walce, niż gdy jako dowódca batalionu siedzisz na tyłach w jednostce dowodzenia.

Gra przygotowana jest bardzo dobrze i starannie. W pudełku oprócz instrukcji znajduje się dodatkowa książka zawierająca opisy historycznych operacji oraz dokładne opisy techniczne jednostek pancernych. Na drugiej kompaktce znajduje się 40-minutowy film ilustrujący działania wojenne, które odtwarza gra.

Z uwagi na fakt, że gra wykorzystuje tryb SVGA a teren przygotowany jest bardzo starannie, do płyn-

niast ilustrują eksplozje, ostrzał artyleryjski, naloty samolotów, dymiące zgłiszczona, płonące czołgi i wszechobecny jazgot broni małokalibrowej przerywany głuchymi gromami strzałów armatnich. Zapewniam, że robi to wrażenie, szczególnie gdy uświadomisz sobie, że bitwa to nie chaotyczny taniec śmierci –

poszczególne jednostki tworzą określone formacje, wykonujące odpowiednie rozkazy. Oczywiście jest w tym element chaosu i niepewności, ale przecież na tym polegają zmagania.

SIEDZĘ W CZOŁGU I WALCZĘ

O ile do części taktycznej można mieć tylko drobne zastrzeżenia co do realizacji niektórych pomysłów, to cała koncepcja symulacji wydaje mi się chybiona. ACROSS THE RHINE to gra, w której cały wysiłek włożono w opracowanie jak najlepiej działającej warstwy taktycznej i oszałamiającego wizerunku pola bitwy. Jednak symulator to nie tylko wspaniałe wybuchy i piękne cele. O jakości symu-

lacji świadczy klimat, który stwarza złudzenie rzeczywistości, który pozwala wczuć się w toczącą rozgrywkę, no i wreszcie klimat, który potrafi pochłonąć gracza, sprawić, że zapomni o całym bożym świecie. Niedostępnym jak dotychczas przykładem takiego symulacyjnego klimatu

jest FLEET DEFENDER i STRIKE EAGLE 3. Owszem, ACROSS THE RHINE jest wciągający, jednak tworzy to świetnie opracowana część taktyczna. Symulator dość skutecznie zabija pomysł, by akcja toczyła się w jednym z okien na ekranie. Bardzo ładnie to wygląda, gdy gracz skupi się na mapach i dowodzeniu, zaś na symulację spojrzy tylko wtedy, gdy wzrok zwabia jakiś efektowny wybuch. Jeśli jednak ktoś chce prowadzić pluton czołgów na polu walki, ma przed sobą poważny problem – w tym okienku tak naprawdę nic istotnego nie widać. Pierwszy odruch – powiększyć okno symulacji. Da się to uczynić, jednak nie może ono zająć więcej niż 2/3 ekranu. Teraz przynajmniej możesz zrozumieć dlaczego nic nie było widać w małym okienku – wydaje się, że nie bardzo zgrały się algorytmy opisujące pofalowanie terenu i obliczające perspektywę. W efekcie najmniejsza faldka lub pagórek zastania ci niemalże każdy cel znajdujący się dalej niż 500 metrów, zaś do walki na mniejszych dystansach do-

lufy zależnie od odległości, opisane w instrukcji trajektorie pocisków, wpływ warunków atmosferycznych to elementy, które powinny się znaleźć w każdym symulatorze czołgowym z okresu II Wojny. Niestety, mimo że to wszystko uwzględniono w ACROSS THE RHINE, gracz i tak praktycznie nie strzela samodzielnie – nawet jeśli chce, to i tak nie może – nie widzi do czego miałby strzelać. Jedynie dowodząc na poziomie plutonu jest czas, by niektóre cele wypatrzyć i zaatakować, jednak traci się wtedy całą fenomenalną część taktyczną. Ale to jeszcze nie wszystko. Projektanci wprowadzili do gry coś, co zwie się PLATOON COMBAT SYSTEM. Mówiąc najprościej, polega to na tym, że najmniejszą jednostką jaką możesz użyć jest pluton. O ile w części taktycznej takie podejście ułatwia dowodzenie i orientację na polu bitwy, to skutecznie dobija i tak dość słabą część symulacyjną. Dlaczego? Gdyż także w wizjerach i lornetce najmniejszą jednostką jaką ujrzysz jest pluton. Jeśli więc widzisz czołg Mark IV wyjeżdżający zza

lasu, to musisz szybko uświadomić sobie, że to nie jest jeden czołg tylko cały pluton (czyli np. cztery). Jeśli czołg dymi znaczy to, że jest to pluton niekompletny (czyli jakiś czołg wchodzący w skład plutonu został uszkodzony). Gdzie tu sens? Gdzie logika? Symulacja to odwzorowanie rzeczywistości, zaś w ACROSS THE RHINE mamy do czynienia z odwzorowaniem wizji projektantów. Gracz wybierając cel nie wie, który z czołgów przeciwnego plutonu stwarza największe zagrożenie, który najłatwiej zniszczyć. Podsta-

SIEDZE W CZOŁGU I DOWODZE

ACROSS THE RHINE daje możliwość rozgrywania pojedynczych bitew, przygotowania własnej potyczki w edytorze, rozpoczęcia historycznej lub hipotetycznej kampanii. Pojedyncze bitwy są dobre na początek, jako trening. Dzięki edytorowi masz możliwość tworzenia

rzędzenie uzupełnieniami, paliwem, amunicją oraz określenie organizacji batalionu. Program umożliwia ci bardzo szeroką ingerencję w strukturę batalionu – możesz zmieniać przydziały poszczególnych plutonów, rodzaje kompanii itp.

Pomińmy jednak robotę papierkową i przenieśmy się na pole walki. Najprostszy podział bitew to: zadania obronne lub ofensywne oraz bój spotkaniowy. Aby wygrać musisz zniszczyć siły wroga lub zmusić jego kompanie do odwrotu oraz zająć lub utrzymać strategiczne pozycje zaznaczone małą flagą. Ła-

plutonów – nie dasz rady dowodzić nimi wszystkimi. Zwłaszcza, że potyczka może się toczyć na dość dużej przestrzeni. Poza tym dekompletując kompanię znacznie osłabiasz jej siłę uderzeniową. Plutonami najlepiej dowodzić jest sporadycznie podczas zawziętej bitwy, kiedy będziesz chciał przeprowadzić jakiś śmiały chwyt. Cały czas pamiętaj o możliwości wezwania wsparcia.

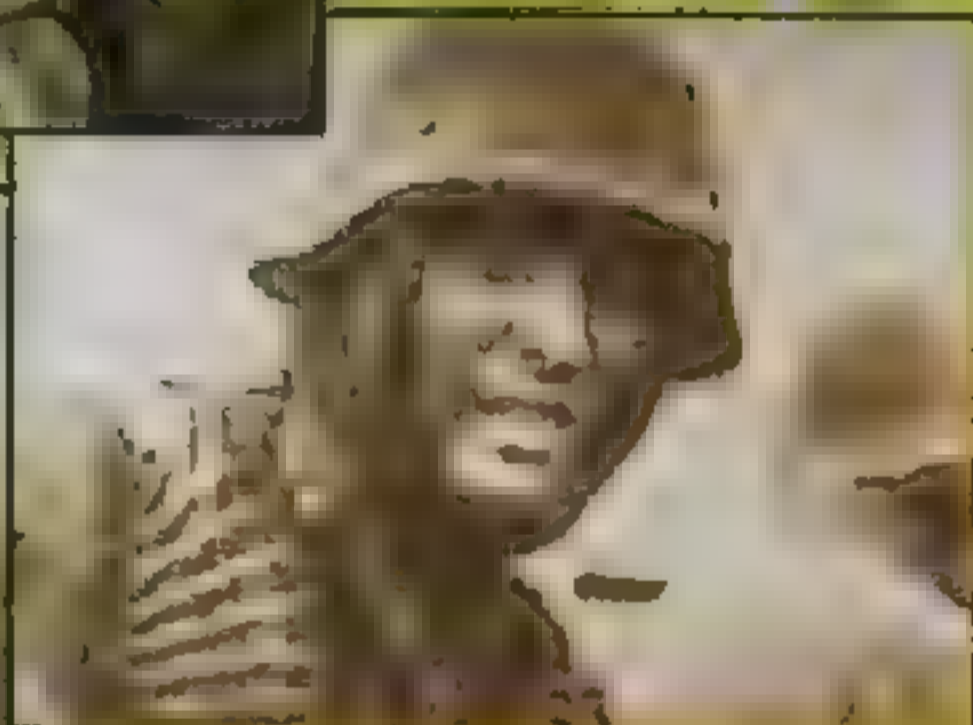
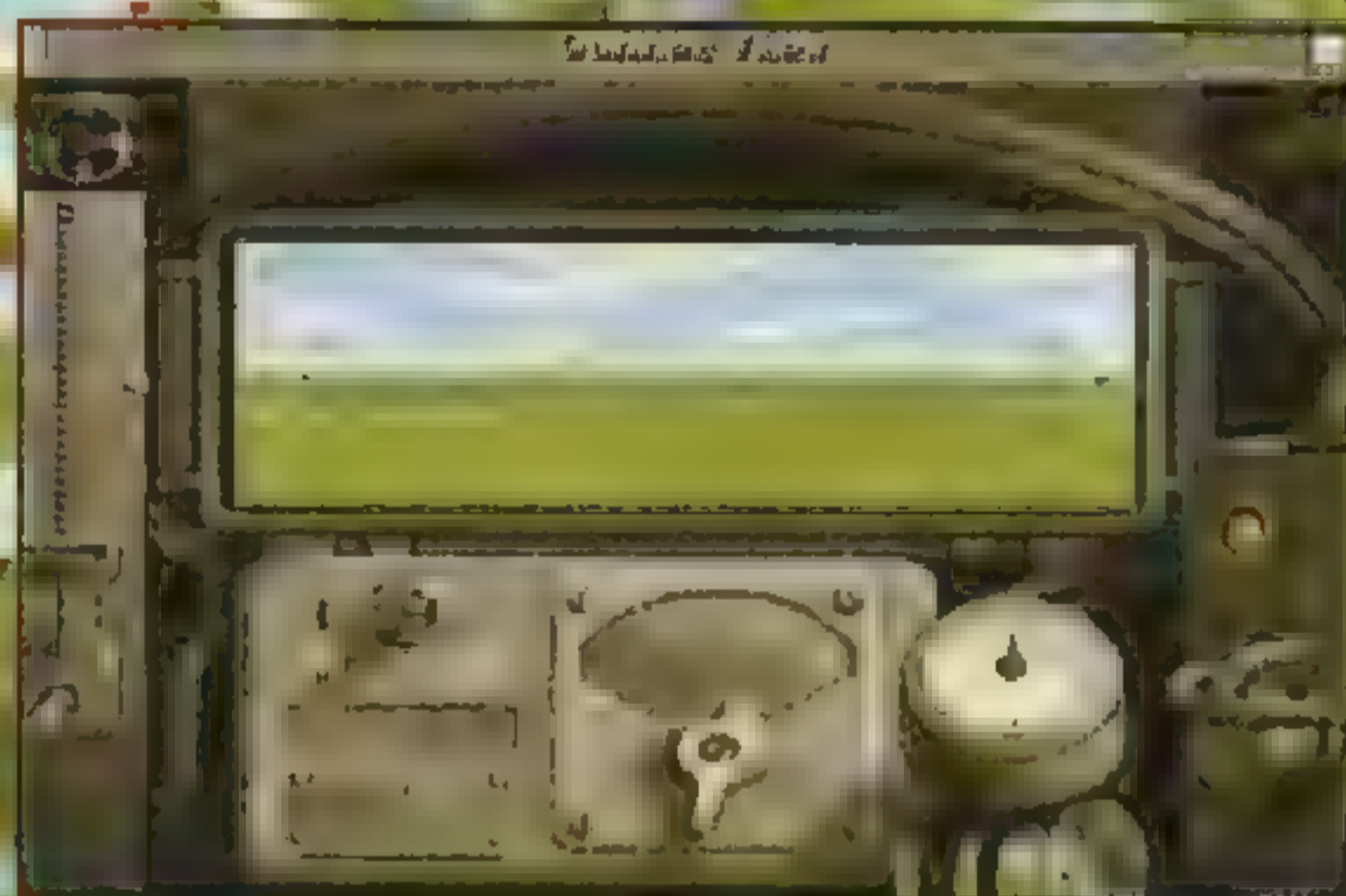
SIEDZE W CZOŁGU I KARZEKAM

Podsumowując trzeba przyznać, że część taktyczna opracowana jest na poziomie, jaki zawsze reprezentowała firma MICROPROSE, czyli bardzo wysokim. Na jej bardzo dobrą ocenę składa się nie tylko fakt, że uwzględniono bardzo dużą ilość parametrów, rozkazów, formacji, ataków itp., ale także sytuacja, w której całą potyczkę kontroluje się w sposób łatwy i przyjemny, a w dodatku można ją obejrzeć okiem uczestnika. Poza tym liczne bajery (wybuchy, komunikaty, poruszające się rysunek czołgów) sprawiają, że gra ożywa, potrafi wciągnąć nawet osoby nie będące fanami gier strate-

ACROSS

THE

RHINE



w o w a
j e d -
n o s t k ą
b i o r ą c ą

udział w walce widoczną w symulatorze powinien być oczywiście czołg. Jeden konkretny czołg, który możesz zobaczyć i zaatakować. To tak jakby w symulatorze lotniczym pilot atakował samolot symbolizujący klucz samolotów. Bezsens!

Chcąc stworzyć wyrafinowane połączenie taktyki i symulatora, autorzy po macoszemu potraktowali część symulacyjną. Trzeba jednak pamiętać, że ta gra została stworzona przez inny zespół. To już nie wspaniały MPS LABS i te najrealistyczniejsze symulatory na PC. Muszę się przyznać, że z ciężkim sercem, po wielu próbach zamknąłem okno symulatora, by niepotrzebnie nie obciążać procesora. ACROSS THE RHINE to doskonała gra taktyczna.

trudnych sytuacji taktycznych i potrenowania wychodzenia z opresji w miarę cało. Obie powyższe opcje są wstępem do przeprowadzenia całej kampanii. W kampanii historycznej toczysz np. swoje małe bitwy, jednak nie mają one wielkiego wpływu na przebieg całej wojny. Entuzjaści wygranej Trzeciej Rzeszy mogą walczyć w hipotetycznej kampanii, w której losy wojny zależne są od sukcesów i porażek gracza.

Dowodzić można na poziomie plutonu, kompanii lub batalionu. Polecam od razu wzięcie batalionu, gdyż jako dowódca plutonu będziesz skazany na kiepski symulator, zaś mając swoją kompanię, będziesz uważał, że twój dowódca to kretyn. Tak więc skoczmy od razu na głębokie wody – dowodź batalionem podczas kampanii. Twoje zadania nie związane bezpośrednio z walką to za-

two powiedzieć, trudniej zrobić. Jako dowódca możesz wydawać wszystkim jednostkom (czyli poszczególnym plutonom i całym kompaniom) szereg rozmaitych rozkazów dotyczących ich zachowania na polu bitwy. Poszczególne rozkazy różnią się od siebie z pozoru dość nieznacznie, lecz szybko uświadomisz sobie, że sześć rodzajów ataków (w sumie 12 poleceń) pozwala ci na sporą elastyczność. Także kombinacja dwudziestu czterech poleceń dotyczących formacji i trzy prędkości przemieszczania się stwarzają naprawdę duże pole do popisu. Na całe szczęście cały ten gąszcz poleceń i rozkazów jest bardzo przejrzysto opisany w instrukcji i dość łatwo przyswajają się prawidła rządzące walką.

Pamiętaj, że masz możliwość dowodzenia całymi kompaniami, nie bądź więc detalistą i nie wydawaj rozkazów poszczególnym plutonom, gdyż bardzo szybko się zagubisz. Powiedzmy, pięć kompanii po sześć plutonów daje w sumie 30

gicznych. Jedyne co trochę denerwuje, to niezbyt czytelne odwzorowanie terenu utrudniające wykorzystanie w bitwie zalet naturalnego ukształtowania krajobrazu. Oczywiście, jak przy każdym większym projekcie, pojawiają się drobne niedociągnięcia. Ot, na przykład, gdy kompanii sformowanej w klin rozkażesz się przemieszczać na większą odległość, co chwila będzie zmieniała formację – raz klin, zaraz znów kolumna i tak kilkanaście razy. Albo wrywający z pola walki czołg dowódcy kompanii lub nawet batalionu. Ale to tylko szczegóły, zaś całość jest naprawdę wciągająca.

KaYteck

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group
Zapowiedź: listopad '95

MICROPROSE'95

PC: SVGA, SB,
CD-ROM



SYMULATOR

90% 80% 90%



Cena w zł
zawiera VAT

**JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ**

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy



Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 192 kb pamięci RAM do posadki, rozszerzalna do 1 Mb
- 22 kanały (2000 Hz) i 128 kanałów (2000 Hz) w trybie stereo
- 100% kompatybilność z Windows 95 i Windows 98
- 100% kompatybilność z Windows 95 i Windows 98

NOWOŚĆ

UltraSound – dla wszystkich



Stanowi najpopularniejszy standard kari muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięcią RAM
- 16-bitowa (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-kanałowa (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kb pamięci RAM, rozszerzalna do 1 Mb
- 100% kompatybilność z Windows 95 i Windows 98
- 100% kompatybilność z Windows 95 i Windows 98

UltraSound MAX – dla maksymalistów



Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego miłośnika muzyki dzięki:

- 16-bitowa (44.1 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością płyty CD
- 100% kompatybilność z Windows 95 i Windows 98
- 100% kompatybilność z Windows 95 i Windows 98

**PLYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA**

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572



3DO było przez długi czas jedyną konsolą zbudowaną na prawdziwej 32-bitowej architekturze. W zamierzeniu jej twórców miało, stać się standardem na następne kilka lat. Z wejściem na rynek SONY PlayStation i SEGA Saturn, pozycja 3DO została poważnie zachwiana, mimo że jest to wciąż mocny i niezłe oprogramowany sprzęt. Zamysłem konstruktorów było stworzenie konsoli prześcigającej technologicznie wszystkie dostępne na rynku, konsoli o otwartej architekturze i z możliwością rozbudowy co kilka lat. Jak to wygląda w praktyce?

3DO w istocie to nie nazwa konsoli, lecz całej technologii. Dlatego też konsole produkuje nie jedna firma, a kilka – Panasonic, GoldStar, a lada dzień Samsung i SANYO. Doskonale znana ze swojego sprzętu firma Creative Labs sprzedaje też 3DO w formie karty do PC – 3DO BLASTER. Kilka znanych firm zamierza zbudować w przyszłości swoje automaty stawiane w salonach gier właśnie na tej technologii. Wszystkie wymienione systemy są kompatybilne.

oglądania płyt PHOTO-CD. Planowana jest przystawka MPEG pozwalająca na oglądanie filmów zapisanych na płytach CD w formacie VIDEO-CD.

Jedną z najbardziej istotnych zalet 3DO jest możliwość rozszerzenia jeszcze w tym roku o akcelerator nazwany M2. Zawierał on będzie procesor POWER PC 602 i dziesięć koprocesorów pomocniczych (graficznych i dźwiękowych). Zapewniona będzie sprzęto-

mowa o nowych konsolach firm SEGA i SONY.

Poza hitami znanymi z PC (np. WING COMMANDER 3) jest też ogromna liczba programów przepisywanych teraz na PC, takich jak NEED FOR SPEED czy FIFA SOCCER. Hitami są SHOCKWAVE i najlepsza wersja SUPER STREET FIGHTER 2. ELECTRONIC ARTS wydaje wszystkie swoje gry sportowe w wersji na 3DO dopracowując każdy szczegół do per-

Kontrowersyjne 3DO

System

Najprościej ujmując, system opiera się na 32-bitowym procesorze RISC ARM60, do tego dwa procesory graficzne odpowiedzialne za wyświetlanie i animację, zdolne wyrenderować 64 miliony pixeli teksturowanej bitmapy na sekundę w rozdzielczości 640x480, wyświetlając na ekranie 16 milionów kolorów. Zamontowano 2 MB pamięci RAM i 1 MB pamięci graficznej VRAM. Nośnikami danych są płyty CD, zatem wbudowano czytnik o podwójnej szybkości. Za dźwięk odpowiada chip DSP, pozwalający na zastosowanie Dolby Surround i 3D Sound.

Ważną zaletą 3DO jest zintegrowany 32-bitowy system operacyjny, który składa się z sześciu systemów wspomagających komunikację pro-

gramu ze sprzętem i pozwala na pełny, 32-bitowy multi-tasking.

gramu ze sprzętem i pozwala na pełny, 32-bitowy multi-tasking. Jeśli chodzi o „zabawki” planowane bądź będące już w sprzedaży, to poza ogromną ilością joysticków i joypadów jest także mysz, pistolet Game-Gun, okulary, hełm VR i modem.

Przeznaczenie

3DO służy jako konsola do gier, może odtwarzać także płyty CD audio (posiada najwspanialszy player, który wyświetla na ekranie prześliczne efekty), a także daje możliwość

Oprogramowanie

3DO bije pod tym względem wszystkie obecne 32-bitowe konsole na głowę. 3DO jest obecne wszędzie tam, gdzie dzieje się coś wspólnego z gramami. Znakomita polityka firmy (wszak duży udział w 3DO ma Electronic Arts) zaowocowała podpisaniem ogromnej ilości umów licencyjnych, z których firmy piszące gry doskonale się wywiązały. Aktualnie ponad

200 firm pisze gry i programy edukacyjne dla 3DO, a liczba ta ciągle rośnie (zapewnie znowu dzięki skutecznej polityce 3DO – firmy produkujące gry płacą 3DO COMPANY tylko po 4 dolary od każdej sprzedanej kopii gry). 3DO nawet reklamuje się sloganem „My mamy programy – Oni nie” –

fekcji. Nawet AMERICAN LASER GAMES sprzedaje swoje MAD DOGi, bo do 3DO jest GameGun. HORDE to też przebój z 3DO, przepisany później na PC. Nowym nabijaczem kasy ma okazać się KILLING TIME – gra z gatunku Doom’o-watych z niesamowitą digitalizowaną grafiką w 16 milionach kolorów. Słowem – gry są i jest w czym wybierać.

Podsumowując, 3DO posiada całkiem niezłą pozycję na rynku nieco tylko zachwianą przez SONY i SEGA. Firmy nie przestają pisać oprogramowania, zaś wprowadzenie upgrade’u M2 może zagrozić nawet PLAYSTATION.

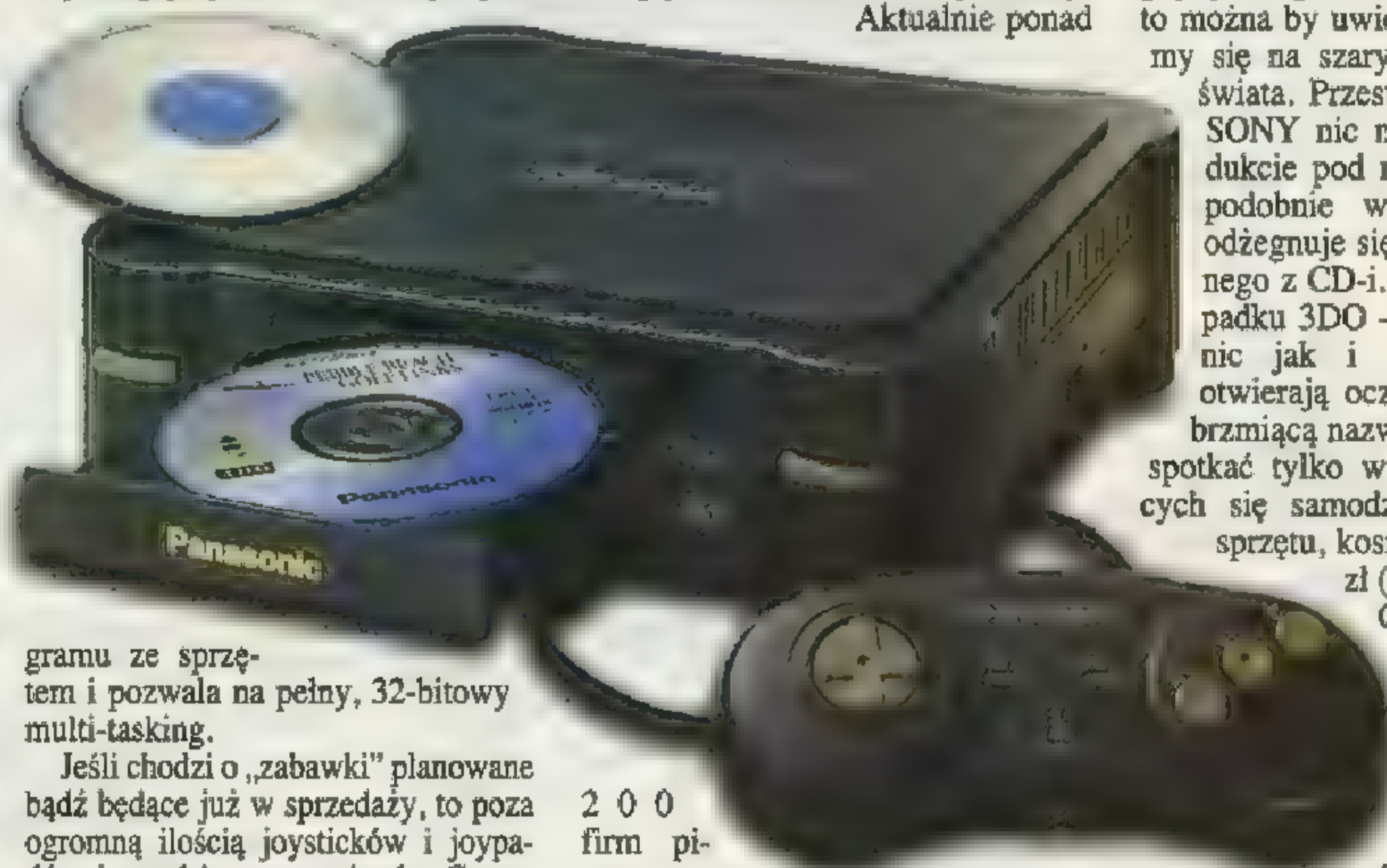
Sytuacja w Polsce

Aż przykro to powiedzieć, ale gdyby nie preżność niektórych firm to można by wierzyć, że znajdujemy się na szarym końcu wszechświata. Przewodniczący firmy SONY nic nie słyszało o produkcji pod nazwą PlayStation, podobnie warszawski Philips odżegnuje się od czegoś wspólnego z CD-i. Tak jest i w przypadku 3DO – zarówno Panasonic jak i GoldStar szeroko otwierają oczy słysząc tę obco brzmiącą nazwę. Konsolę można spotkać tylko w firmach zajmujących się samodzielnym importem sprzętu, kosztuje ona ok. 1000 zł (10 mln starych zł).

Czy polecamy zakup? Gdyby nie trudna sytuacja z oprogramowaniem na naszym rynku, to może 3DO przebiło by się przez opór materii. Tymczasem należy tylko czekać, pilując gry na starej dobrej Amidze lub PeCecie.

Marcin K. Górecki

Dziękujemy firmie Discomp za wypożyczenie konsoli oraz gier.





Przedstawialiśmy już w Secret Service najnowsze osiągnięcia technologiczne zastosowane w przebojowej produkcji Sound Blaster AWE 32. Wychoząc naprzeciw oczekiwaniom czytelników, poddaliśmy teraz testowi ekonomiczniejsze, lecz prostsze modele – najnowsze wersje popularnych kart Sound Blaster 16 – SB16 Value i SB16 Pro Asp.

Pierwszą kartę dźwiękową Sound Blaster firma Creative Labs wprowadziła na rynek w listopadzie 1989 r. Od samego początku firma priorytetowo traktowała zasadę kompatybilności swoich produktów. Sound Blaster był zgodny z największym wówczas konkurentem, właściwie monopolistą rynku – AdLib'em. Założenie to sprawdziło się, gdyż od tego czasu singapurska firma sama stała się potentatem, ustanawiając współczesny standard dźwięku dla komputerów PC.

und Blaster 16 dostępny jest w wydaniu z procesorem ASP lub bez niego, a oba typy mogą mieć interfejs do napędu CD-ROM w standardzie MultiCD (obsługujący napędy firm Panasonic, Sony, Mitsumi), SCSI-2 oraz, co jest nowością, IDE. Daje to w sumie sześć różnych odmian tej samej karty! Jeśli uwzględnimy, że w sprzedaży jest również kilka zestawów sprzętowych, to można śmiało powiedzieć, że żadna inna firma nie daje klientowi takiej możliwości wyboru.

nie i nagrywanie stereofoniczne, o częstotliwości próbkowania 44,1 kHz. To magiczna liczba w świecie dźwięku. Oznacza że przy samplowaniu, odczyty są wykonywane 44100 razy na sekundę. Jest to jakość równa muzyce zapisanej na płycie kompaktowej, czyli bardzo dobra. Tylko bardzo wytrawne ucho potrafi wychwycić różnicę między dźwiękiem odtwarzanym z płyty, ze względu na subtelne różnice na wysokich tonach. Dopóki nie zmienia się wymagania stawiane przemy-

2xSound Blaster 16

Zgodnie z przyjętą taktyką, każda następna karta dźwiękowa z rodziny Sound Blaster jest zgodna w dół ze swoimi poprzednikami. Dla gracza oznacza to tyle, że niezależnie czy dana gra powstała w Japonii, Brazylii czy w Polsce, wiadomo na pewno, że będzie obsługiwała posiadany aktualnie sprzęt, w większym lub mniejszym stopniu wykorzystując jego możliwości. Pewności tej nie mają posiadacze kart dźwiękowych innych marek. Dotyczy to niestety również modelu Sound Blaster 16, gdyż rywalizujące firmy oferują zgodność tylko do poziomu SB PRO.

Filozofia sukcesu

Firma Creative Labs konsekwentnie realizuje rozsądną politykę jak najdokładniejszego dopasowania swoich produktów do potrzeb klienta.

Dla oszczędnych Creative Labs wprowadziła tzw. VALUE EDITION, funkcjonalny model danego Sound Blastera pozbawiony niektórych droższych „bajerów”. Dla porównania jeden z konkurentów, firma Advanced Gravis może zaproponować jedynie trzy wersje kart.

Od kilku lat Creative Labs jest oficjalnie obecny w Polsce za sprawą autoryzowanego dystrybutora, firmy Stratus. Mimo tak długiej obecności na polskim rynku, jak twierdzi przedstawiciel Stratusa, nadal są trudności w uzyskaniu zgody centrali Creative Labs na wydanie podręczników i programów do Sound Blastera -

słowi muzycznemu odnośnie klasy nagrań, a nieprędko się na to zanosi, SB 16 zapewnia graczom najlepszą dostępną jakość dźwięku. Zintegrowany z kartą cyfrowy mikser pozwala wygodnie regulować poziom wszystkich źródeł sygnału. Użytecznym rozszerzeniem SB 16 wobec poprzedników jest możliwość jednoczesnego nagrywania z kilku źródeł, jak również płynniejsza regulacja głośności i wzmacnienia.



Dla pełnej kompatybilności z wcześniejszymi kartami, na płycie SB 16 zamontowano układ syntezatora FM – Yamaha OPL3, zaprezentowany po raz

ró w wersji polskiej. Prace są w toku, miejmy nadzieję że znajdą pomyślny finał.

Sound Blaster 16

W rodzinie kart dźwiękowych Creative Labs na podstawie nazwy produktu można dokładnie określić jego możliwości. Czasem niezbyt uczciwie wykorzystują to mało znane firmy, umieszczając podobne symbole w nazwach swoich produktów, które nie idą w parze z podobnymi parametrami technicznymi.

SB 16 został tak właśnie ochrzczone, ponieważ potrafi obsługiwać 16-bitowy dźwięk. Możliwe jest odtwarza-

Nie więc dziwnego, że oferuje karty dźwiękowe w szerokim asortymencie modeli. Te same produkty występują w wielu wersjach. Opisany poniżej So-

Sound Blaster 16 Value Edition (IDE)

- W pudełku:
- karta SB16 value
 - 5 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod Dos i Windows
 - 3 podręczniki użytkownika
 - kabel do podłączenia głośników
- Zalety:
- 16 bitowy dźwięk
 - interfejs IDE
 - można dołączyć moduł Wave Blaster II
 - niższa cena
- Wady:
- brak możliwości dodania procesora ASP ze względu na brak podstawki
 - brak interfejsu Creative/Panasonic



pierwszy w SB PRO2. Może on generować 15 głosów melodycznych i 5 perkusyjnych w trybie 2-operatorowym, natomiast w lepszym 4-operatorowym odpowiednio 6 i 5.

■ Procesor ASP

Nowością w stosunku do poprzednika jest dodatkowy procesor. ASP (Advanced Signal Processor), nazywany w nowszych wydaniach produktów CSP (Creative Signal Processor), jest wyspecjalizowanym układem do obróbki dźwięku. Brzmi to dosyć profesjonalnie, ale co oznacza w praktyce?

Zastosowanie ASP ma na celu odciążenie procesora komputera od wykonywania zadań związanych z odtwarzaniem dźwięku.

Dzięki temu procesor główny może np. wyświetlić więcej klatek animacji na sekundę, co ma niebagatelne znaczenie we wszystkich grach. Układ ASP jest w pełni programowalny, a więc bardzo elastyczny. Typowym zastosowaniem jest przesyłanie do niego jednego z algorytmów kompresji, by ASP w locie „pakował” cyfrowe dane dźwięku. ASP może również przejąć od procesora głównego część zadań związanych z rozpoznawaniem mowy, jak zrobiono to np. w programie Voice Assist. Procesor ASP pozwala również realizować w czasie rzeczywistym bez obciążania procesora głównego efekty przestrzenne jak echo, pogłos, itp. Potencjalne możliwości są oczywiście olbrzymie, jednak póki co producenci gier wykorzystują je w nikłym stopniu. Nie należy się tym szczególnie przejmować – software zawsze charakteryzuje się pewną bezwładnością wobec hardware'u.

■ Kanaly DMA

Aby przyspieszyć przepływ dużej ilości danych, SB 16 potrafi korzystać zarówno z 8-bitowego jak i 16-bitowego DMA. Wykorzystanie DMA samo w sobie jest korzystne, gdyż przesłanie danych do pamięci komputera odbywa się bez udziału procesora głównego. Szerszy kanał ze względu na dwukrotnie większą przepustowość umożliwia sprawniejszą obsługę samplowanego dźwięku przy 16-bitowym nagrywaniu. W niektórych komputerach zdarzają się problemy przy używaniu 16-bitowego DMA. Możliwa jest wtedy wolniejsza praca na 8-bitowym DMA.

■ Port MIDI

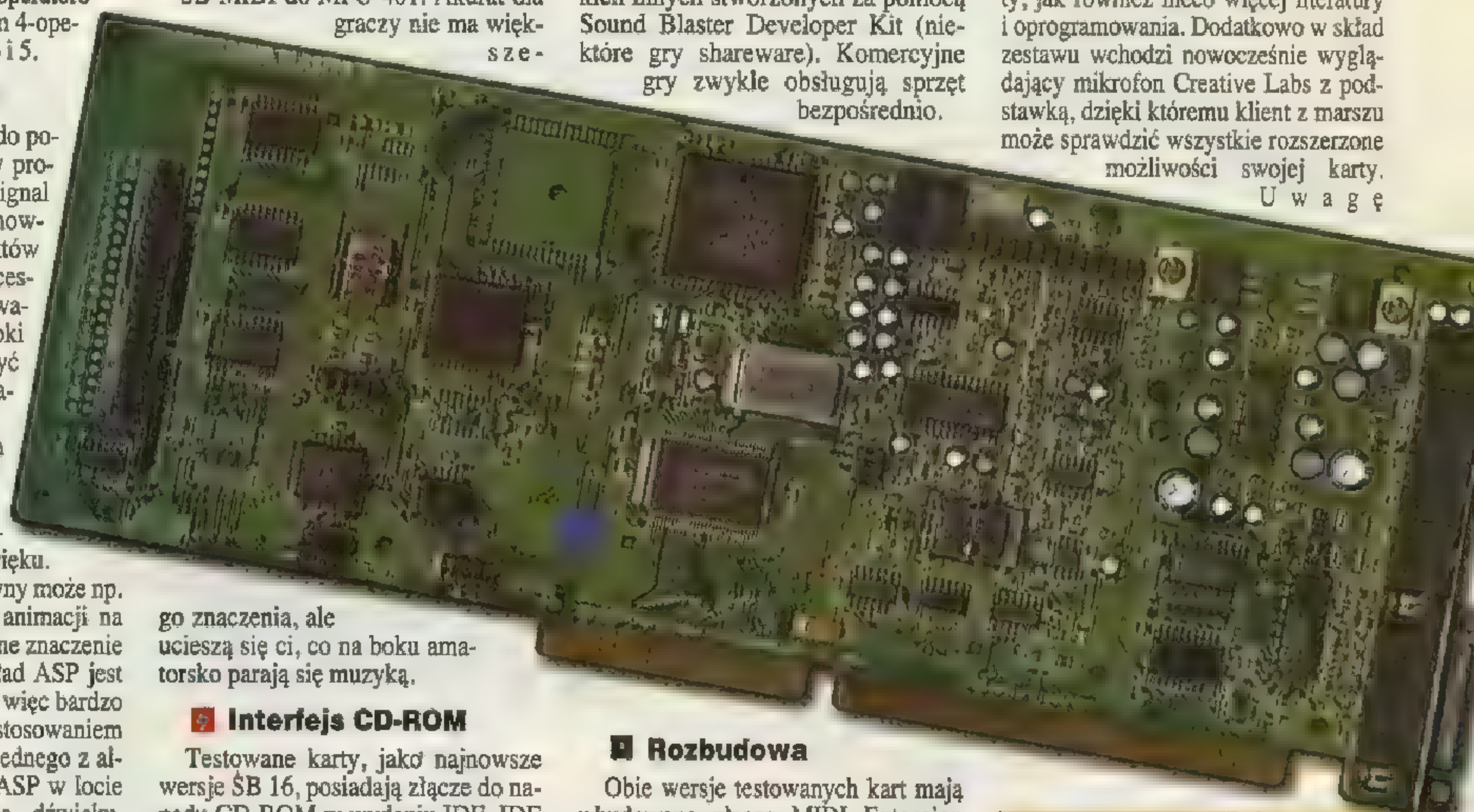
Mankamentem Sound Blastera, Sound Blastera PRO i PRO 2 było nietypowe rozwiązanie portu MIDI. Standard karty MIDI ustanowiła bezsprzecznie firma Roland. Zdecydowana większość programów na rynku, w tym prawie wszystkie gry, wymagają zgodności z jej kartą MPU 401. W SB 16 po raz pierwszy wprowadzono pełną obsługę standardu UART

MPU 401. Nowy port MIDI potrafi automatycznie przełączać się z trybu SB MIDI do MPU 401. Akurat dla graczy nie ma większe-

programów użytkowych typu PLAY lub RECORD, jak również wszelkich innych stworzonych za pomocą Sound Blaster Developer Kit (niektóre gry shareware). Komercyjne gry zwykle obsługują sprzęt bezpośrednio.

Zgodnie z oczekiwaniami, pełna wersja zawiera oba omawiane elementy, jak również nieco więcej literatury i oprogramowania. Dodatkowo w skład zestawu wchodzi nowoczesnie wyglądający mikrofon Creative Labs z podstawką, dzięki któremu klient z marszu może sprawdzić wszystkie rozszerzone możliwości swojej karty.

U w a g ę



go znaczenia, ale ucieszą się ci, co na boku amatorsko parają się muzyką.

■ Interfejs CD-ROM

Testowane karty, jako najnowsze wersje SB 16, posiadają złącze do napędu CD-ROM w wydaniu IDE. IDE to standard interfejsu wymiany danych wymyślony piętnaście lat temu przez firmy Western Digital i Compaq. Większość użytkowników komputerów, być może nawet nie zdając sobie z tego sprawy posiada jego implementację w postaci kontrolera twardego dysku. Standard ten gwarantuje dużą niezawodność i prostotę obsługi, ale pierwotnie przewidywał on sterowanie tylko dwoma napędami magnetycznymi. Między innymi dlatego opracowano nową wersję: Enhanced IDE. Sterowniki Enhanced IDE potrafią jednocześnie obsługiwać 4 różne napędy w tym CD ROM'y. Transfer danych może sięgać do 10 MB/s, a pojemność obsługiwanych urządzeń do 8.4 GB.

Nowe napędy CD począwszy od prędkości (np. Mitsumi FX 400) działają właśnie w standardzie Enhanced IDE. Zastosowanie interfejsu w karcie dźwiękowej pozwala elegancko rozwiązać problem podłączenia CD-ROM'u, szczególnie jeśli mamy już dwa twarde dyski i nie chcemy wydawać pieniędzy na nowy sterownik I/O. Uprzedzam jednak, że IDE na karcie zgodnie ze swym przeznaczeniem, może obsługiwać tylko czytnik kompaktów, a nie kolejny twardego dysku.

Na testowanych kartach znajdują się dwa najbardziej rozpowszechnione typy gniazdek CD audio. W pudełku nie ma kabli do podłączenia CD-ROM'u, należy ich szukać przy napędzie lub oddzielnie dokupić.

■ Instalacja

Program instalacyjny dodaje do pliku Config.sys niskopoziomowe drivery: CTSB16.SYS, CTMM-SYS.SYS oraz, jeśli mamy do czynienia z kartą z zamontowanym procesorem dźwięku, CSP.SYS. Sterowniki te są niezbędne dla poprawnego funkcjonowania załączonych

■ Rozbudowa

Obie wersje testowanych kart mają wbudowane złącze MIDI Extension Connector umożliwiające podpięcie do SB 16 karty rozszerzającej Wave Blaster. Wykorzystuje ona opatentowaną technologię Wave Table do wiernego odwzorowania dźwięku prawdziwych instrumentów. W 4 MB pamięci stałej ROM zapisano ponad 200 brzmień, efekt jest podobny jak w Sound Blaster AWE 32. Wkrótce w SS'ie opis Wave Blaster II, najnowszej wersji modułu.

■ Różnice

Obie karty Sound Blaster 16 są wykonane na identycznej płytce drukowanej. Wersja małowartościowa została pozabawiona procesora ASP. W testowanym egzemplarzu nie było na jego miejscu podstawki, a więc nie będzie możliwe dokupienie ASP w przyszłości i należy sobie zdać z tego sprawę wcześniej. Jeśli chce się mieć możliwość rozbudowy, lepiej kupić wersję PRO. Generalnie możliwe jest programowe realizowanie niektórych funkcji ASP, jednak pożerać to będzie dodatkowo czas procesora no i producenci gier muszą udostępnić drivery. Tak jest chociażby w przypadku odtwarzania skompresowanych danych dźwiękowych.

Nie znajdziemy też na płycie SB 16 VALUE EDITION dodatkowego gniazdka interfejsu CD ROM, przeznaczonego dla szeroko rozpowszechnionych napędów Creative/Panasonic. Jest to korzystne dla posiadaczy CD ROM'ów firm Sony i Mitsumi, bo nie muszą płacić za coś, czego nigdy nie wykorzystają. Podwójny interfejs zapewni natomiast bezbolesną wymianę napędu w przyszłości. Przecież w końcu nadejdzie moment, kiedy trzeba będzie się przesiąść z napędu podwójnej prędkości na quad speed.

Wyłączny dystrybutor produktów Creative Labs na Polskę:
Stratus, 62-081 Przeźmierowo
k/Poznań, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94

Sound Blaster 16 PRO ASP (IDE)

W pudełku:

- karta SB 16 pro
- 6 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod Dos i Windows
- 5 podręczników użytkownika
- mikrofon

Zalety:

- 16 bitowy dźwięk
- wbudowany procesor ASP
- efekt QSound
- w zestawie jest mikrofon
- można dołączyć moduł Wave Blaster II
- dwa rodzaje interfejsu CD ROM (IDE oraz Creative/Panasonic)

Wady:

- wyższa cena

zwraca pokaz efektu Qsound, który stanowi jedną z dróg wykorzystania mocy ASP. Pozostanie on jednak tylko ciekawostką, dopóki nie zobaczymy więcej w nowej generacji gier.

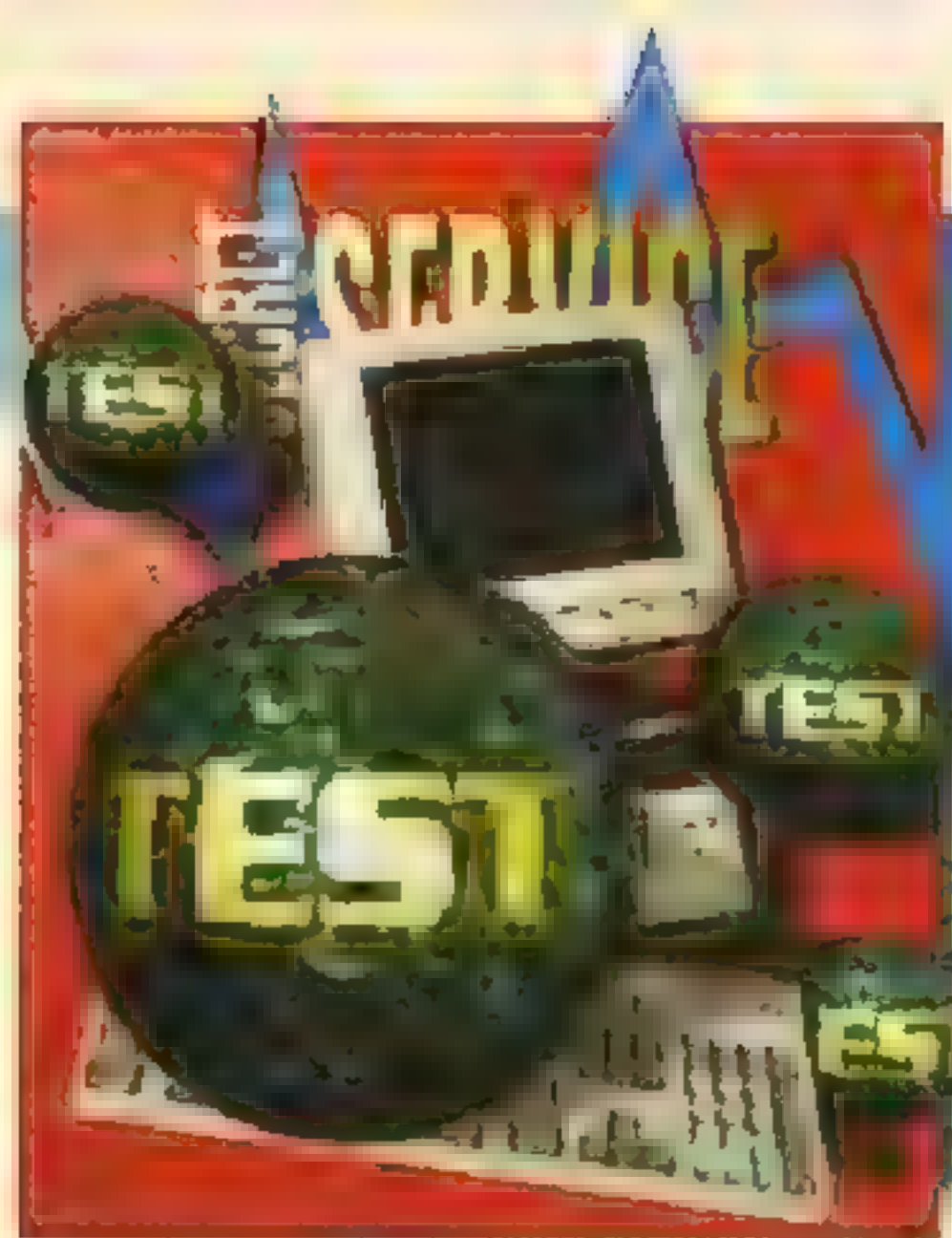
■ Podsumowanie

Sound Blaster 16 to bardzo udana i sprawdzona konstrukcja. Ze względu na spore możliwości, znajdujące szerokie zastosowanie w grach, renomę marki gwarantującej wysoką jakość oraz możliwości rozbudowy, SB 16 wydaje się być obecnie najlepszą propozycją dla średnio zamożnych graczy. Z dwóch omawianych modeli lepszy niejako z definicji jest Sound Blaster 16 PRO ASP. O tym, którą konkretnie wersję wybrać dla siebie, zdecydować będzie więc zapewne finansowe położenie klienta w obrębie tej grupy.

Jacek Marczewski

Ceny:

- Sound Blaster 16 Value Edition (IDE) - \$125 + VAT (ok. 366 zł)
- ASP upgrade do SB 16 - \$84 + VAT (ok. 246 zł)
- Sound Blaster 16 PRO ASP (IDE) - \$209 + VAT (ok. 619 zł)



Multimedia pomatu trafiają pod strzechy. Gry ukazują się już tylko na srebrnych płytkach i często wymagają karty dźwiękowej. Opisywany zestaw „multimedialny” PRIMAX SOUNDSTORM kompletuje wyposażenie za jednym zamachem.

Jest to też znakomite rozwiązanie innego problemu: kupujący nie musi się martwić o dobór poszczególnych elementów pod kątem ich współpracy. Multimedialne zestawy są kompletowane z części, które znakomicie ze sobą współpracują i PRIMAX SOUNDSTORM nie jest tu wyjątkiem. Otrzymujemy w pełni funkcjonalne i gotowe do pracy elementy, które czynią z komputera multimedialną maszynę.

Co w zestawie?

PRIMAX SOUNDSTORM zawiera: kartę dźwiękową BRAVO, napęd

SOUND SYSTEM (stereo 16 bit). Karta posiada cztery kontrolery napędów CD-ROM (SONY, PANASONIC, MITSUMI i standard IDE), a także opcję rozszerzenia o syntezę WAVETABLE. Standardowo jest wyposażona w dwa wyjścia (ze wzmocnieniem i bez), dwa wejścia (mikrofon i wieża) oraz złącze joysticka. W skład dostarczanych razem z kartą driverów wchodzi „uaktywniacze”, które dodają się do pliku AUTOEXEC.BAT, kilka małych programów służących do regulacji parametrów i program SOUND IMPRESSIONS przeznac-

Instalacja

Po zamontowaniu karty w wolnym slotcie płyty głównej, należy połączyć z nią napęd CD-ROM poprzez złącze IDE kablem dostarczanym w zestawie. Do karty BRAVO należy podłączyć głośniki oraz joystick. Kolejnym krokiem jest instalacja driverów, co odbywa się w bardzo prosty dla użytkownika sposób (myszka, okienka). Po wyborze standardu IDE dla napędu CD-ROM i zdecydowaniu się w jakim trybie chcemy pracować (SB lub WSS), można już wsuwać płytkę do napędu i rozkoszować się takimi przebojami jak JAZZ JACKRABBIT, ELECTROBODY czy ONE MUST FALL. Grając oczywiście joystickiem, z płyty CD-ROM i słysząc dźwięk wydobywający się z karty dźwiękowej za pośrednictwem głośników.

Podsumowanie

Idea zestawów multimedialnych jest bardzo ciekawym i inte-

Multizestaw Primax SoundStorm

CD-ROM double speed firmy WEARNES, głośniki, joystick i płytę CD-ROM z grami shareware.

- PRIMAX BRAVO to 16-bitowa karta dźwiękowa, sprzętowo kompatybilna ze standardami SB PRO (stereo 8 bit) i WINDOWS

czony dla środowiska WINDOWS, który nie jest niczym innym jak małym komputerowym zestawem stereo służącym do odgrywania plików dźwiękowych, a także do ich edycji.

- Napęd CD-ROM firmy WEARNES to zwykły double-speed, rozszerzony jednakże o możliwość odgrywania muzycznych płyt kompaktowych z zewnątrz (tzn. nie trzeba ładować playerów - napęd posiada przyciski służące do kontrolowania płyty). Podłączenia dokonuje się przez złącze IDE, napęd kompatybilny jest ze standardami MODE1, MODE2, CDI i PHOTO-CD.

- Głośniczki są najłabszym elementem zestawu. Są nieaktywne (tzn. nie podłączane do prądu) i nie posiadają regulacji głośności i tonów. Wydobywane z nich basy są ledwo słyszalne. Mimo tych wad sprawują się całkiem nieźle (jeśli ktoś nie ma zamiaru głośno słuchać komputerowych dźwięków).

- Ostatnim elementem wchodzącym w skład zestawu jest joystick PRIMAX FIRESTORM. Bardzo wygodny, z długim kablem i czterema przyciskami FIRE, znakomicie spełnia wszystkie wymagania gier zręcznościowych.

Dystrybutor:

Przedsiębiorstwo Handlowe AB
02-641 Warszawa, ul. Żuławskiego 4/6
tel. (0-22) 480-093, fax (0-22) 482-583

Cena:

ok. 610,- zł (zawiera VAT)

resującym rozwiązaniem. Dzięki nim potencjalny klient nie jest narażony na niekompatybilność poszczególnych części i ma szansę kupić wszystko razem trochę taniej, niż pojedyncze elementy. PRIMAX SOUNDSTORM mimo pewnych wad wynikających z prostoty elementów w zestawie, z pewnością jest zakupem godnym rozpatrzenia w epoce, gdy raczej trudno o nową grę na dyskietkach, zaś granie bez dźwięku już w ogóle mijają się z celem.

Marcin K. Górecki

Zestaw multimedialny Primax SoundStorm

Zalety

- zmienia komputer w całkowicie kompatybilny ze standardem MULTIMEDIA-PC 2
- zewnętrzny player do audio CD zamontowany w napędzie CD-ROM

- wszystko naraz, sprawdzone i gotowe do pracy
- płyta CD-ROM (250 gier shareware) za darmo
- łatwe podłączenie
- przystępna cena

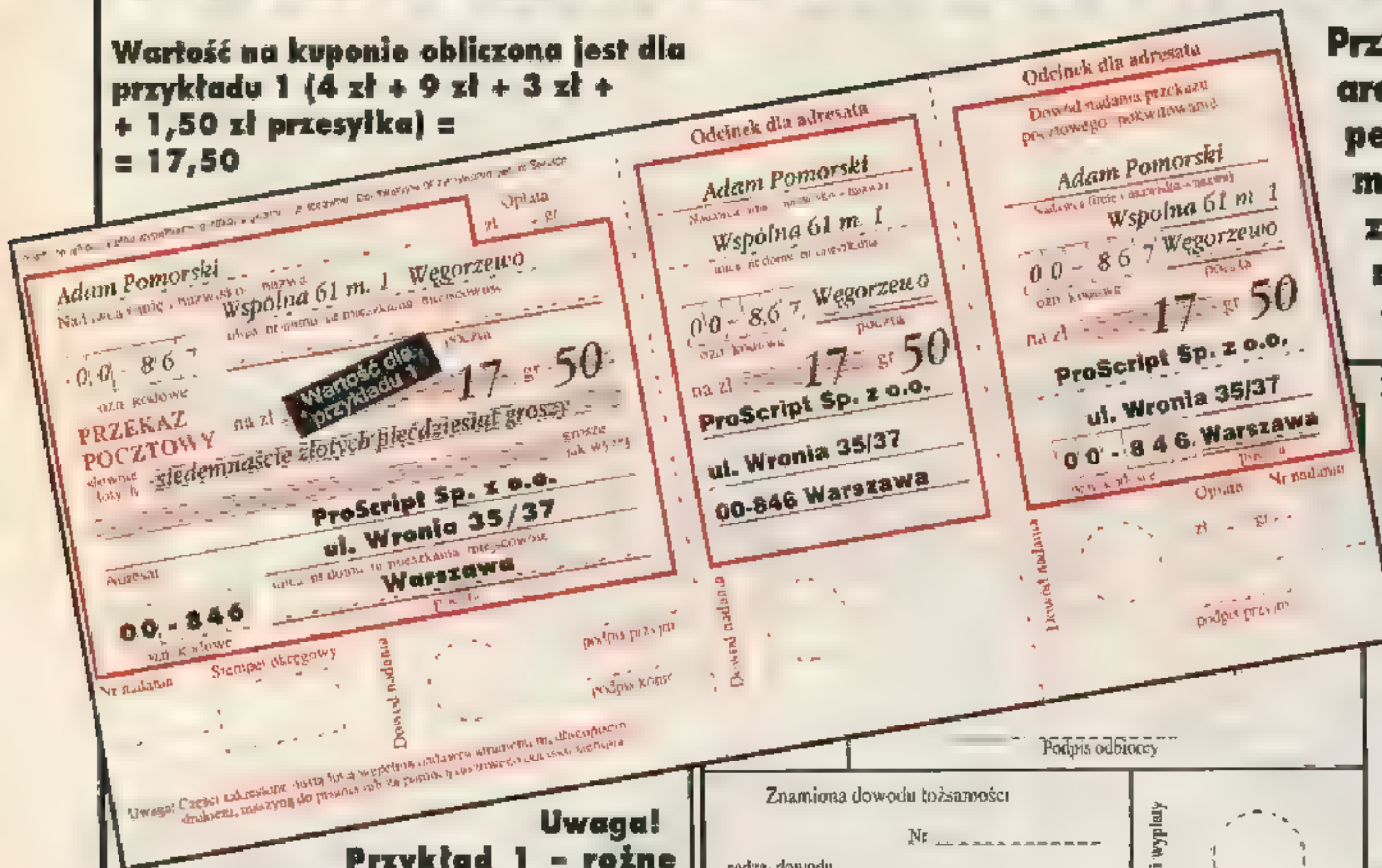
Wady

- głośniki nie są aktywne i gubią basy
- karta dźwiękowa BRAVO mimo, że 16-bitowa, nie pracuje w standardzie SB16
- na płycie CD-ROM znajdują się tylko gry w wersjach shareware



PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładowo 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + 1,50 zł przesyłka) = 17,50



Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prosimy zapoznać się z podanymi niżej warunkami. Prosimy o korzystanie z kuponów przekazów pocztowych dostępnych w Urzędach. Należy je bardzo starannie wypełnić wg podanego obok wzoru.

Uwaga!
Przykład 1 - różne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 - osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę. Prosimy zawsze podawać typ posiadanego komputera.

Znamiona dowodu tożsamości
 Nr
 rodzaj dowodu wydany przez
 dn m-c 19... r
 miejsc i data wydania

Dzielnicy wypłaty
 Nr księgi wypł. przykazów
 Podpis wypłac.

Przykład 1
 Zamawiam numer 4
 zestaw 4 - (od 6 do 15)
 zestaw 8 - 16, 20, 23

Przykład 2
 Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
 Przedłużam prenumeratę na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

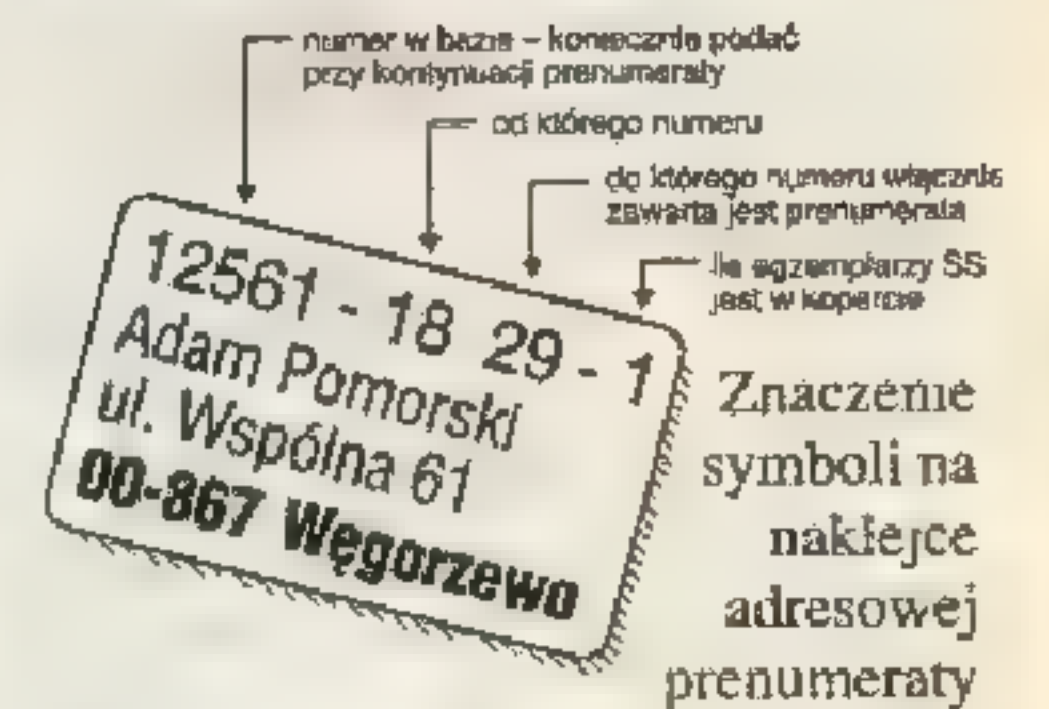
UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać TYLKO do 15 dnia danego miesiąca.

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględni reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.



Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę odczytaną z odpowiedniej tabelki (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. Należy KONIECZNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRENUMERATY I TYP KOMPUTERA.

W przypadku zamawiania archiwaliów, NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji tylko telefonicznie, pod numerem (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00-16.00.

MOŻLIWE JEST RÓWNIEMŻ ZA KUPIENIE ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI - Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Wprowadzona nowość pozwala na zaprenumerowanie numeru z cover dyskietką albo bez. Prenumerata „bez dyskietki” może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Prenumerata „z dyskietką” może zostać zawarta tylko na 12 numerów, przy czym redakcja gwarantuje, że cover pojawi się co najmniej sześć razy w ciągu roku. Zastrzegamy się, że cover będzie częściej na PC. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania. Dotychczasowi prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać. Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

cenę prenumeraty „bez coveru”

3 miesiące	-	9,90 zł
6 miesiące	-	19,80 zł
9 miesięcy	-	29,70 zł
12 miesięcy	-	39,60 zł

cenę prenumeraty „z coverem”

12 miesięcy - 49,60 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
4	4,00 zł	14	1,20 zł	23	1,80 zł
6	80 gr	15	1,20 zł	24	1,80 zł
7	80 gr	16	1,60 zł	25	1,80 zł
8	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł
9	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł
10	1,20 zł	19	1,60 zł		
12	1,20 zł	20	1,60 zł		
11	1,20 zł	21	1,60 zł		
13	1,20 zł	22	1,60 zł		

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. - 80 gr.
 za 2 szt. - 80 gr.

od 3 do 5 szt. - 1 zł
 od 6 do 10 szt. - 1,20 zł

od 11 do 15 szt. - 1,50 zł
 powyżej 16 szt. - 3,00 zł

W ZESTAWACH TANIEJ:

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 27)	- 24,00 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	- 10,00 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	- 1,30 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	- 9,00 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	- 7,50 zł
zestaw 6 (od 16 do 27)	- 12,00 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 24)	- 2,00 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 24)	- 3,00 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 24)	- 4,00 zł

Prosimy nie przysyłać do redakcji faktów z poprawkami. Bardzo często litery i cyfry są na tyle niewyraźne, że nie daje się odczytać offsetu i poprawka niestety jest nieprzydatna.

W kilku listach pojawiło się pytanie, dlaczego publikujemy modyfikacje plików *.DAT skoro są one zabronione. Sprawa wygląda inaczej – dozwolona jest modyfikacja wszystkich SG, a w niektórych przypadkach mają one m.in. rozszerzenie *.DAT. Publikowane przez nas są tylko modyfikacje plików SG. Jeśli istnieje podejrzenie, że dany plik nie jest SG, to poprawka odpada.

STRIP POKER PROFESSIONAL (PC)

Dzisiaj jedna poprawka, ale za to jaka smaczna! Zmieniamy plik SAVEGAME.DAT. W liniach za imionami przeciwników zapisany jest stan ich gotówki oraz garderoby. Pierwszą i drugą liczbę zamieniamy na 01d – teraz wystarczy jedna wygrana!

KORESPONDENCJA

RED BARON (PC)

W pliku ROSTER.DAT w offsetach 32d-58d należy wpisać FFh – daje duuużo medali.

FORTRESS OF DR RADIKI (PC)

W SG pod offset 37d wpisujemy 64h co daje maksimum energii.
Matiz, Bielsko Biała

METAL MUTANT (PC)

Modyfikujemy plik SOS.FIC. W offsecie 0Fh zapisany jest numer planszy, np. 7Eh – pojedynek z ARODA 7. Poza tym pod niższe offsety należy wpisać 00h.

Offset	Znaczenie
81h	Axe (Cyborg)
82h	Rope (Cyborg)
83h	Torpedo (Tank)
84h	Radar (Tank)
85h	Cyberstix (Dino)
86h	Globos (Dino)
87h-88h	"Kara" za złe odpowiedzi
8Ah	Hipnotic Eyes (Dino)
8Bh	Wybuch (Cyborg)

Dulbebo, Brzezine

D/GENERATION (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVE.DAT.

Offset	Znaczenie
02h	pokój
06h	życia
07h	uratowani
08h	piętro
09h	granaty
0Ah	laser (wpisać 01h)
0Bh	klucze
0Ch,0Dh	współrzędne bohatera w pokoju
0Eh	stan bohatera
0Fh	bomba
10h	zatrzymanie czasu
11h	nietykalność
12h	super strzał
13h	przesyłka dla Derridy

Voyteck, Kraków

MAD TV (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku 21x.HES. Pieniądze są zapisane

pod offsetem 6916h – Mad Tv, 6926h – Fun Tv, 6936h – Sun Tv i zajmują 4 bajty – najlepiej wpisać OFFFFFFFFh. Kredyt zapisany jest pod offsetem 6A5Eh i także zajmuje 4 bajty.

Miss BONAQUA, Legnica

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

Modyfikujemy plik PROJECT.DAT w katalogu GAME_x. W podane offsety należy wpisać

FFFFh co rozpocznie badania naukowe nad danym problemem. Kolumna LN zawiera offsety w które należy wpisać liczbę uczonych zajmujących się tymi badaniami.

Offset	Znaczenie	Liczba Naukowców
00d	Laser Weapons	192d
02d	Motion Scanner	193d
04d	Medi-Kit	194d
06d	Psi Amp	195d
08d	Heavy Plasma	196d
10d	Heavy Plasma Clip	197d
12d	Plasma Rifle	198d
14d	Plasma Rifle Clip	199d
16d	Plasma Pistol	200d
18d	Plasma Pistol Clip	201d
20d	Blaster Launcher	202d
22d	Blaster Bomb	203d
24d	Small Launcher	204d
26d	Stun Bomb	205d
28d	Alien Grenade	206d
30d	Elerium 115	207d
32d	Mind Probe	208d
34d	Ufo Power Source	209d
36d	Ufo Navigation	210d
38d	Ufo Construction	211d
40d	Alien Food	212d
42d	Alien Reproduction	213d
44d	Alien Entertainment	214d
46d	Alien Surgery	215d
48d	Examination Room	216d
50d	Alien Alloys	217d
52d	New Fighter Craft (Firestorm)	218d
54d	New Fighter-Trsp. (Lightning)	219d
56d	Ultimate Craft (Aveneger)	220d
58d	Laser Pistol	221d
60d	Laser Rifle	222d
62d	Heavy Laser	223d
64d	Laser Cannon	224d
66d	Plasma Cannon	225d
68d	Fusion Missile	226d
70d	Laser Defence	227d
72d	Plasma Defence	228d
74d	Fusion Defence	229d
76d	Grav Shield	230d
78d	Mind Shield	231d
80d	Psi Lab	232d
82d	Hyper Wave Decoder	233d
90d	Sectoid Corpse	237d
92d	Snakeman Corpse	238d
94d	Ethereal Corpse	239d
96d	Muton Corpse	240d
98d	Floater Corpse	241d
100d	Celatid Corpse	242d
102d	Silacoid Corpse	243d
104d	Chryssaid Corpse	244d
106d	Reaper Corpse	245d
108d	Sectopod Corpse	246d
110d	Cyberdisc Corpse	247d
112d	Alien Origins	248d
114d	The Martian Solution	249d
116d	Cydonia Or Bust	250d
118d	Personal Armour	251d
120d	Power Suit	252d
122d	Flying Suit	253d
124d	Sectoid Commander	254d
126d	Sectoid Leader	255d
128d	Sectoid Engineer	256d
130d	Sectoid Medic	257d
132d	Sectoid Navigator	258d

134d	Sectoid Soldier	259d
136d	Snakeman Commander	260d
138d	Snakeman Leader	261d
140d	Snakeman Engineer	262d
142d	Snakeman Medic	263d
144d	Snakeman Navigator	264d
146d	Snakeman Soldier	265d
148d	Ethereal Commander	266d
150d	Ethereal Leader	267d
152d	Ethereal Engineer	268d
154d	Ethereal Medic	269d
156d	Ethereal Navigator	270d
158d	Ethereal Soldier	271d
160d	Muton Commander	272d
162d	Muton Leader	273d

207d Miejsce II: imię – offsety 208d-210d, punkty 212d-215d Miejsce III: imię – offsety 216d-218d, punkty 220d-223d

Stół ODYSEY: Miejsce I: imię – offsety 240d-242d, punkty 244d-247d Miejsce II: imię – offsety 258d-250d, punkty 252d-255d Miejsce III: imię – offsety 256d-258d, punkty 260d-263d

WINGS OF FURY (PC)

Zmieniamy nasz ostatni SG.

SAVEGAMER

164d	Muton Engineer	274d
166d	Muton Medic	275d
168d	Muton Navigator	276d
170d	Muton Soldier	277d
172d	Floater Commander	278d
174d	Floater Leader	279d
176d	Floater Engineer	280d
178d	Floater Medic	281d
180d	Floater Navigator	282d
182d	Floater Soldier	283d
184d	Celatid Terrorist	284d
186d	Silacoid Terrorist	285d
188d	Chryssaid Terrorist	286d
190d	Reaper Terrorist	287d

Sir Chauncey, Sosnowiec

HEROES OF THE 357th (PC)

Zmieniamy plik tekstowy-SCORES. Druga liczba za twoim pseudonimem oznacza liczbę wykonanych misji, trzecia – zdobyte punkty, czwarta – ilość zestrzeleń, piąta – ilość zbombardowanych celów.

Marian Ostrowski, Warszawa

PIRATES (PC)

Należy nagrać stan gry na pierwszej pozycji. Zmieniamy plik DISKS.

Offset	Znaczenie
5907d	liczebność załogi (2 bajty)
5909d	armaty
5911d	złoto (2 bajty)
5913d	jedzenie (w tonach)
5914d	goods
5915d	cukier
5919d	liczba statków
5920d-5927d	typy statków
00h	pinnacle
01h	sloop
02h	barka
03h	cargo fluyt
04h	merchantman
05h	fregata
06h	galeon wojenny
07h	galeon

Maciej Górnicki, Wołomin

SILVERBALL (PC)

Modyfikujemy plik HISCORE.PIN.

Stół FANTASY: Miejsce I: imię – offsety 00d-02d, punkty 04d-07d Miejsce II: imię – offsety 08d-10d, punkty 12d-15d Miejsce III: imię – offsety 16d-18d, punkty 20d-23d

Stół BLOOD: Miejsce I: imię – offsety 120d-122d, punkty 124d-127d Miejsce II: imię – offsety 128d-130d, punkty 132d-135d Miejsce III: imię – offsety 136d-138d, punkty 140d-143d

Stół SNOOKER CHAMP: Miejsce I: imię – offsety 200d-202d, punkty 204d-

Offset	Znaczenie
00d	poziom
02d	misja
04d-06d	punkty
2582d	życia (poziom MIDSHIPMAN)
4366d	życia (ENSIGN)
5430d	życia (LT JUNIOR GRADE)
5678d	życia (COMMANDER)
5974d	życia (LT COMMANDER)
6334d	życia (LIEUTENANT)
8614d	życia (CAPITAN)

Michał Kupis, Opatów

BLADE OF DESTINY (PC)

W SG odnajdujemy imię naszego bohatera. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery imienia.

Przes.	Znaczenie
0d-15d	Imię bohatera
23d	Poziom doświadczenia
24d,25d	Ilość punktów doświadczenia
36d	maksymalna wartość CR (odwaga)
37d	aktualna wartość CR
39d	maksymalna wartość WD (mądrość)
40d	aktualna wartość WD
42d	maksymalna wartość CH (charyzma)
43d	aktualna wartość CH
45d	maksymalna wartość DX (zręczność)
46d	aktualna wartość DX
48d	maksymalna wartość AG (zwinność)
49d	aktualna wartość AG
51d	maksymalna wartość IN (intuicja)
52d	aktualna wartość IN
54d	maksymalna wartość ST (siła)
55d	aktualna wartość ST
57d	maksymalna wartość SN (przesądność)
58d	aktualna wartość SN
60d	maksymalna wartość AC (łęk wysokości)
61d	aktualna wartość AC
63d	maksymalna wartość CL (klaustrofobia)
64d	aktualna wartość CL
66d	maksymalna wartość AV (skąpstwo)
67d	aktualna wartość AV
69d	maksymalna wartość NE (nekrofobia)
70d	aktualna wartość NE
72d	maksymalna wartość CU (ciekawość)
73d	aktualna wartość CU
75d	maksymalna wartość VT (porywczosć)
76d	aktualna wartość VT
78d,79d	maksymalna wartość LP (punkty życia)
80d,81d	aktualna wartość LP
82d,83d	maksymalna wartość AP (punkty astralne)
84d,85d	aktualna wartość AP

Lukasz Lewandowski, Zgierz

JET STRIKE (PC)

Poniższe zmiany w SG powinny znacznie uprzyjemnić zabawę.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba żyć
01h	Nr misji (wpisać można tylko te rozpoczynające nowe kampanie).
02h	Liczba zestrzeleń
17h-1Ah	Liczba punktów
1Bh-92h	Liczba użytych samolotów (wpisać 00h)

93h-12Dh Liczba broni (po dwa offsety na każdy rodzaj)

AZG, Józefów

SHARKEY'S 3D POOL (PC)

Zmieniamy SG o nazwie POL.DAT. W podanych offsetach zapisana jest ilość gotówki posiadanej przez graczy. 524d - pierwszego, 528d - drugiego, 532d, 536d, 540d, 544d, 548d, 552d, 556d, 560d, 564d, 568d.

Boy & Girl, Warszawa

MEGARACE (PC)

Modyfikujemy plik *.SAV.

Offset Znaczenie
04h punkty (2 bajty)
06h poziom trudności
08h,0Ah nr aktualnej trasy (wpisać tę samą wartość!)

Ponadto wpisanie FFh pod offsety 64h-67h daje możliwość wyboru wszystkich tras, a wpisanie 01h pod offsety 68h, 6Ah, 6Ch, 6Eh, 70h, 72h, 74h, 76h uaktywnia poszczególne samochody.

Damian Grela, Dąbrowa Górnicza

MAGIC CARPET (PC)

Zmieniamy plik CAR.PET*.GAM. Pod podane offsety należy wpisać 01h.

Offset Znaczenie
104d Ognista kula
105d Serduszko
106d Turbo do przodu
107d Przywłaszczenie mana
108d Tarcza
109d Oko
110d Wąwóz
111d Burza ognia
112d Wulkan
113d Krater
114d Teleport
115d Smycz
116d Niewidzialność
117d Ręka
118d Dywan
119d Piorun
120d Zamek
121d Trupy
122d Burza piorunów
123d Magnes mana
124d Ogień
125d Turbo do tyłu
126d Wybuch
127d Miotacz ognia

Piotr Surowy, Wrocław

B.A.T. (C-64)

Przy pomocy Action Replaya wgrywamy plik *.BAT pod offset 5B00h.

Offset Znaczenie
5B03h Force
5B04h Intelligence
5B05h Charisma
5B06h Perception
5B07h Energy
5B08h Replexes
5B0Dh Life Force
5B0Eh Calories (2 bajty)
5B10h Hydration

Po dokonaniu modyfikacji nagrywamy plik poleceniem S***.BAT", 08,5B00,B000

Marcinus, Pułtusk

SPEAR OF DESTINY (PC)

Zmieniamy plik SAVE.GAMx.SDM. Pod offset 32h wpisujemy 64h i mamy dużo HEALTH.

Kosa, Starogard Gdański

ON THE BALL WORLD CUP (PC)

Modyfikujemy SG o nazwie *.AN2. W pliku trzeba odnaleźć nazwisko swojego piłkarza. W bajty 22d i 23d (licząc od pierwszej litery nazwiska) wpisujemy odpowiednio 07h i 14h. W bajcie 24d zapisana jest pozycja zawodnika.

Wartość Pozycja
01h Goalkeeper
02h Defender
03h Sweeper
04h Defender/Midfielder
05h Left midfielder
06h Right midfielder
07h Attacker/Midfielder
08h Attacker

AIR BUCKS vs AIRLINES

Zmieniamy SG o nazwie *.AIR. Znajdź nazwę samolotu który chcesz podrasować. W 12d bajt (licząc od pierwszej litery nazwy) wpisz 07h, w 13d - 90h - umożliwi to kupno tego samolotu. W bajt 14d wpisz 000000FFh - będziesz mógł sprzedać maszynę z dużym zyskiem. Bajty 18d, 19d odpowiadają za zasięg, 20d, 21d za pojemność, a 22d, 23d za szybkość.

Piotr Tokarski & Paweł Lubryczyński, Warszawa

TIMEKEEPERS (Amiga)

SG o nazwie SAVPAS znajduje się na drugim dysku w katalogu - S. Pod offsetem 00h zapisany jest numer etapu na którym jesteś, a pod offsetem 01h numer levelu. Jednak zmiany tych offsetów nie wystarczą. Jeśli chcesz być np. na drugim etapie to w offsety 15d-28d musisz wpisać 0Ch, a w następne 14 bajtów 01h. Dla każdego kolejnego etapu postępujemy tak samo - poprzednie jedynki zamieniamy na 0Ch, a w następne 14 bajtów wpisujemy 01h.

OKO, Bytom

SUPREMACY (C-64)

Zmieniamy SG o nazwie FILE. Dane dla STARBASE (wszystkie zapisywane są w dwóch bajtach):

Offset Znaczenie
5417h Mieszkańcy
5419h Żywność
541Dh Minerale
541Fh Paliwo
5421h Energia
5423h Pieniądze

Paweł Lenkiewicz, Gdańsk

JAGGED ALLIANCE (PC)

Mieszamy w pliku GAME*.SAV. W podanych niżej offsetach zapisane są współczynniki (SAL, HEA, AGI, DEX, WIS, MED, EXP, MEC, MRK, LVL) najemników:

Pod offsety pensji wpisujemy 000Ah, Level - 0Ah, a pod pozostałe 64h.

Offset Znaczenie
Zabójca nr 1
12Ch Stała pensja
12Fh Aktualna pensja
19Fh Obecna kondycja
1A0h Maksymalna kondycja
1A7h-1ADh Pozostałe współczynniki
1AEh Level
Zabójca nr 2

32Ch Stała pensja
32Fh Aktualna pensja
39Fh Obecna kondycja
3A0h Maksymalna kondycja
3A7h-3ADh Pozostałe współczynniki
3AEh Level

Zabójca nr 3
52Ch Stała pensja
52Fh Aktualna pensja
59Fh Obecna kondycja
5A0h Maksymalna kondycja
5A7h-5ADh Pozostałe współczynniki
5AEh Level

Zabójca nr 4
72Ch Stała pensja
72Fh Aktualna pensja
79Fh Obecna kondycja
7A0h Maksymalna kondycja
7A7h-7ADh Pozostałe współczynniki
7AEh Level

Zabójca nr 5
92Ch Stała pensja
92Fh Aktualna pensja
99Fh Obecna kondycja
9A0h Maksymalna kondycja
9A7h-9ADh Pozostałe współczynniki
9AEh Level

Zabójca nr 6
B2Ch Stała pensja
B2Fh Aktualna pensja
B9Fh Obecna kondycja
BA0h Maksymalna kondycja
BA7h-BADh Pozostałe współczynniki
BAEh Level

Zabójca nr 7
D2Ch Stała pensja
D2Fh Aktualna pensja
D9Fh Obecna kondycja
DA0h Maksymalna kondycja
DA7h-DADh Pozostałe współczynniki
DAEh Level

Zabójca nr 8
F2Ch Stała pensja
F2Fh Aktualna pensja
F9Fh Obecna kondycja
FA0h Maksymalna kondycja
FA7h-FADh Pozostałe współczynniki
FAEh Level

Niestety po powyższych zmianach żołnierze robią się za mądrzy i gdy znajdą jakąś sumę pieniędzy w trakcie misji to następnego dnia są już na daleko od Ciebie!

Merlin, Warszawa

PIRATES (C-64)

Pliki o nazwie SAVEGAMEX wgrywamy pod offset 8E00h i odszukujemy nazwę miasta. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery nazwy.

Przesunięcie Znaczenie
-9d Przynależność miasta
00h - Hiszpańskie
01h - Angielskie
02h - Francuskie
03h - Holenderskie
-8d Ilość fortów
-7d Liczba żołnierzy (wpisana liczba jest mnożona przez 10)
-6d Liczba ludności (wpisana liczba jest mnożona przez 100)
-5d Ilość złota (wpisana liczba jest mnożona przez 1000)
-4d Majętność miasta
00h-3Fh - nędzne
40h-7Fh - skromne
80h-BFh - dostatnie
C0h-FFh - bogate
-3d Możliwość odwiedzenia gubernatora
00h - nie można
01h - można

Ponadto pod offsetem 9404h zapisana jest reputacja (00h - tchórzliwy, ..., 10h - straszny), 9407h - stan zadowolenia załogi (00h - rażosna), 9416h - ilość ran, 9423h - liczebność załogi (2 bajty), 9429h - ilość żywności. Po dokonaniu poprawek nagrywamy SG polecie-

niem S**SAVEGA-MEX", 08,8E00,9500.

Leszek Kankowski, Gdynia

DOOM 2 (PC)

Grzebiemy w pliku SAVEX.DSG. Pod offsety 84d i 88d należy wpisać C8h co daje 200% Health i Armor. Ponadto pod offsety 62h, 65h, 6Ah, 6Eh, 76h oraz 71h należy wpisać 01h co uaktywni na stałe INVULNERABILITY, BERSERK, PARTIAL INVISIBILITY, RADIATION SHIELDING SUIT, LIGHT AMPLIFICATION VISOR oraz pokaże całą mapę.

Krzysztof Dowiec, Warszawa

ISHAR 3 (Amiga)

Modyfikujemy SG przy pomocy FileMastera 2.2. Ilość Experience zapisana jest pod offsetami 777d-786d, po dwa bajty dla każdej z postaci. Obecna Vitality pod offsetami 787d-796, a maksymalna pod 807d-816d. Posiadane przedmioty - 827d-976d, po 30 bajtów dla każdej postaci, przy czym pierwsze 18 to zawartość plecaka, a kolejne 12 to zbroja, hełm, itd. Level - 1082d-1086d, Force 1087d-1091d, Constitution - 1092d-1096d, Sagesse - 1097d-1101d, Inteligence - 1102d-1106d, Agelite - 1107d-1111d, Psychika - 1112d-1116d, Fizyka - 1117d-1121d, pieniądze - 797d-806d, co dwa bajty, wpisane wartości są mnożone przez 1000. Jako wartości cech najbezpieczniej wpisać 64h.

Korbol, Zabrze

VIKINGS (PC)

Wpisanie do SG poniższych modyfikacji znacznie ułatwi życie.

Offset Znaczenie
48h,49h Gold
A2h,A3h Food
A4h,A5h Wood
A6h,A7h Stone
A8h,A9h Iron

Maluch, Siedlce

ARMOUR GEDDON 2 (Amiga)

Przy pomocy FileMastera grzebiemy w SG. W sektorze 7 w offsetach 29d, 33d, 37d, 41d wpisujemy OFFFFFh co daje maksimum wszystkich surowców. Ponadto w sektorze 1 pod offsetami 116d, 117d oraz 127d, 128d zapisany jest dzień gry (trzeba wpisać tę samą wartość), a pod offsetami 119d do 123d godziny i minuty.

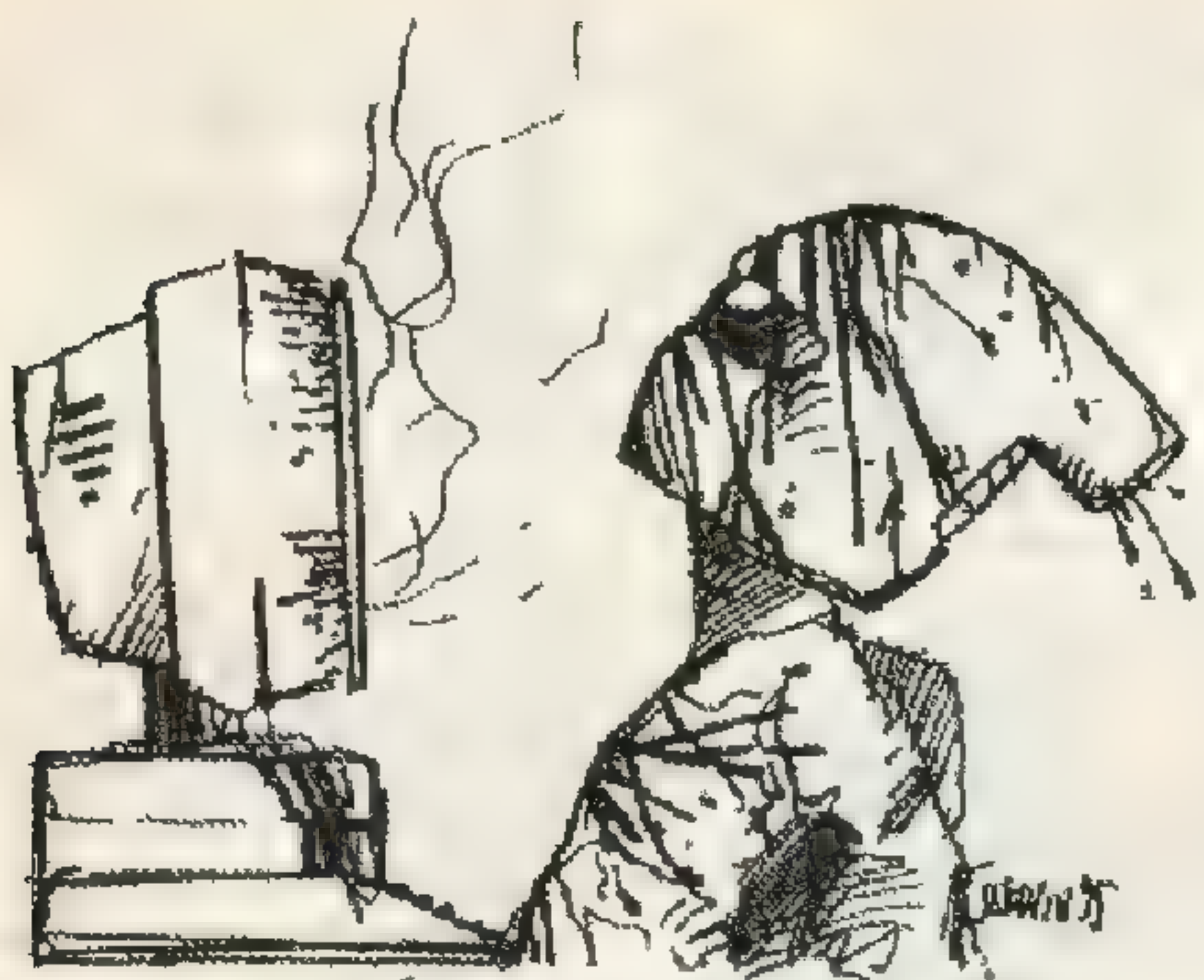
Dariusz Janicki & Konrad Siery, Łódź

KNIGHTS OF THE SKY (Amiga)

Zmieniamy plik ROSTER.DAT. Dane dla pierwszego pilota.

Offset Znaczenie
53d liczba zestrzeleń
55d liczba wylatanych misji (niestety zmiana powoduje także zmianę daty)
57d liczba medali (max. 7)

Karol Siwek, Bydgoszcz



NAJPIĘKNIJSZA ŚMIERĆ TO ŚMIERĆ PRZY KOMPJUTERZE.

QUARANTINE (PC)

Zmieniamy plik SAVEx.GAM.

Offset	Znaczenie
43d	Energia (wpisać 7777h)
45d	01h - Punisher 02h - Mr. Mulch 03h - Banshee 04h - Shocker
53d	01h - Fire Belcher 02h - Charbroiler 03h - Can Man 04h - Fission Boy
61d	01h - Reaper Back 02h - Hiden Shriek 03h - Obliterater 04h - Snakebite
69d	01h - Windowmaker 02h - Devastater 03h - Backjack
77d	01h - Trasher 02h - Backstabber

85d	01h - HG 22 Cal 02h - HG + UZI 33 Cal
101d	Ilość baterii (max. 3)
109d	Typ pancerza 01h - Steel 02h - Titanium 03h - Plastisteel
6551d	Pieniądze (wpisujemy 7777h) Czarnecki Adam, Rumia

MENZOBERRANZAN (PC)

Grzebiemy w pliku SAVE.DAT w katalogu SAVExx. Wszystkie wartości oprócz H.P. zajmują po 2 bajty.

Offset	Znaczenie
Postać nr 1	
2F89h	H.P. (4 bajty)
2F8Dh	Level (1-szej profesji)
2F8Fh	Level (2-giej profesji)

2F91h	Level (3-ciej profesji)
2F9Fh	STR
2FA1h	DEX
2FA3h	CON
2FA5h	INT
2FA7h	WIS
2FA9h	CHA
2FABh-2FC8h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
2FC9h	Lewa ręka
2FCBh	Prawa ręka
2FCDh	Klatka piersiowa
2FCFh	Głowa
Postać nr 2	
33A5h	H.P. (4 bajty)
33A9h	Level (1-szej profesji)
33ABh	Level (2-giej profesji)
33ADh	Level (3-ciej profesji)
33BBh	STR
33BDh	DEX
33BFh	CON
33C1h	INT
33C3h	WIS
33C5h	CHA
33C7h-33E4h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
33E5h	Lewa ręka
33E7h	Prawa ręka
33E9h	Klatka piersiowa
33EBh	Głowa
Postać nr 3	
37C1h	H.P. (4 bajty)
37C5h	Level (1-szej profesji)
37C7h	Level (2-giej profesji)
37C9h	Level (3-ciej profesji)
37D7h	STR
37D9h	DEX
37DBh	CON
37DDh	INT
37DFh	WIS
37E1h	CHA
37E3h-3800h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3801h	Lewa ręka
3803h	Prawa ręka
3805h	Klatka piersiowa
3807h	Głowa
Postać nr 4	
3BDDh	H.P. (4 bajty)

3BE1h	Level (1-szej profesji)
3BE3h	Level (2-giej profesji)
3BE5h	Level (3-ciej profesji)
3BF3h	STR
3BF5h	DEX
3BF7h	CON
3BF9h	INT
3BFBh	WIS
3BFDh	CHA
3BFFh-3C1Ch	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3C1Dh	Lewa ręka
3C1Fh	Prawa ręka
3C21h	Klatka piersiowa
3C23h	Głowa

W offsety rąk najlepiej wpisać 0016h i 001Eh, klatki 015Dh, a głowy 00A3h. W offsety Leveli - 000Fh, H.P. 00FF00FFh, a STR, ..., CHA - 0064h

MERLIN & ZIG, Warszawa

TANK COMMANDER (PC)

Zmieniamy plik CMNDR.0. Offsety podane są dla pierwszego gracza, dane zajmują 47 bajtów. Podane poniżej offsety dotyczą zmiany numerów misji - sections.

Offset	Znaczenie	Dopuszczalne wartości
15h	Desert	41h-47h
17h	Archipelago	41h-47h
19h	Arctic Station	41h-45h
1Bh	Urban Assault	41h-46h
1Dh	Fortress Invasion	41h-46h
1Fh	Volcanic Island	41h-46h
21h	Night Rescue	41h-45h

Krzysztof Gimzewski, Poznań

D-GENERATION (Atari ST)

Do modyfikacji SG używamy DISKDOCTORA. W sektor 00d, współrzędne 6,0; 9,0; 10,0 oraz

CENY Z VAT !!!

SONIC

RATY !!!

SOUND BLASTER AWE 32 VALUE EDITION
- 128 SAMPLOWANYCH INSTRUMENTÓW
- 6 EFEKTÓW PERKUSYJNYCH
- POLIFONIA 32 GŁOSOWA
- 16 KANAŁÓW
- 512 KB RAM
- ZGODNY Z GENERAL MIDI, SB 16, ITD...

SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17
bbs 641-45-60 Tu dzwanić

ACTION REPLAY 4.6 DO PC !!!
- NIEŚMIERTELNOŚĆ
- SCREEN GRABBER
- SPOWALNIANE GIER
- MEMORY EDITOR
- MOD RIPPER
I WIELE INNYCH MOŻLIWOŚCI

Do zestawów z CD ROM dodajemy 1 płytę gratis.

ZESTAWY

DX/4 100 PCI	- 2450 zł
PENTIUM 75	- 3625 zł
PENTIUM 90	- 3965 zł
PENTIUM 100	- 4080 zł
PENTIUM 120	- 4900 zł
PENTIUM 133	- 5530 zł

ROZSZERZENIA

DOS 6.22	- 122 zł
WINDOWS 95	- 360 zł
DODATKOWE 4 MB RAM	- 385 zł
SOUND BLASTER 16	- 250 zł
SOUND BLASTER AWE 32	- 560 zł
GŁOŚNIKI 2 x 25 WAT	- 110 zł
CD ROM SONY 2 x SPEED	- 317 zł
CD ROM SONY 4 x SPEED	- 530 zł
ACTION REPLAY 4.6	- 280 zł

W skład zestawu wchodzi:

MONITOR KOLOROWY LR, VGA 512 KB /PENTIUM 1 MB PCI/
4 MB RAM /PENTIUM 8 MB RAM/, 170 HDD, FDD 1.44 MB, MYSZ
KLAWIATURA, MINI TOWER,

19,0 wpisujemy 63h i mamy mnóstwo granatów, pistolet oraz życia.

ELITE (Atari ST)

Zmieniamy plik *.CDR przy pomocy DISKDOCTORA. Pod współrzędne 12,90 i 21,90 wpisujemy FFh co daje pełną ładownię złota i platyny.

CIVILIZATION (Atari ST)

Grzebiemy w pliku CIVILx.SVE przy pomocy DISKDOCTORA. W sektorze 00d, współrzędne 25,300 wpisujemy FFh. Wczytujemy SG i gdy pieniądze wzrosną ponad 255 nagrywamy ponownie. Teraz pod współrzędne 24,300 i 25,300 wpisujemy EA60h.

SIM CITY (Atari ST)

Przeliczamy pieniądze na hekсы, odnajdujemy w SG ó nazwie *.CTY i w to miejsce wpisujemy EA5fh.

PANZA KICK BOXING (Atari ST)

Modyfikujemy plik BOXEUR.00x przy pomocy DISK-

DOCTORA. W sektorze 00d, współrzędne 1,0; 2,0; 3,0 wpisujemy 63h. Teraz mamy 99% siły, odporności oraz refleksu i możemy wyzwać samego PANZĘ.

Filip Kuncewicz, Warszawa

Eye of the Beholder 2

0071h Cleric Scroll 'Resist Fire'
 0072h-0073h Rations
 0074h Potion Of Healing
 0075h Cleric Scroll 'Raise Dead'
 0076h Club
 0079h-007Bh Rod Fragment
 007Ch Rod Orb
 007Dh Rod Of Restoration
 007Eh Holy Key
 007Fh Capitan Flar's Mareplate
 0080h Medalion Of Friendship
 0081h Potion Of Giant Strength
 0082h Mage Scroll 'Fireball'
 0083h Rations
 0084h Cleric Scroll 'Cure Serious Wounds'
 0085h Rations
 0086h Trident
 0087h Mage Scroll 'Fireball'
 0088h-0089h Rations
 008Ah Everburning Torch
 008Bh Cleric Scroll 'Prayer'
 008Ch Potion Of Giant Strength
 0096h Long Sword
 0097h Bow
 0099h Chain Mail
 009Ah-009Eh Arrows +2
 009Fh Wand Of 'Cone Of Cold'
 00A0h Plate Mail
 00A1h Two-Handed Sword
 00A2h Necklace Of Adornment
 00A3h-00A5h Iron Rations
 00A6h-00ABh Rations
 00ACh-00B1h Arrows
 00B2h Gauntlets Of Fire Giant Strength
 00B3h Leather Armor
 00B4h Thieves' Tools
 00B5h Wand Of 'Magic Missile'
 00B6h Ring Of Wizardry
 00B7h Cloak Of Protection
 00BFh Blessed Holy Symbol
 00C0h Black Hammer
 00C1h Shield
 00C2h Splint Mail
 00C8b-00CFh Apple
 00D7h Mage Scroll 'Hold Monster'
 00D8h Mage Scroll 'Flesh To Stone'
 00D9h Mage Scroll 'Hold Undead'
 00DAh-00DBh Cleric Scroll 'Cure Serious Wounds'
 00DCh Cleric Scroll 'Cure Light Wounds'
 00E2h Plate Mail
 00E3h Cursed Mail
 00E4h Shield
 00E5h Helm Of Underwater Breathing
 00E6h Mace
 00EBh Short Sword
 00ECh Crystal Key
 00EDh Mage Scroll 'Hold Person'
 00EEh Mage Scroll 'Protection From Paralysis'
 00EFh Mage Scroll 'Hold Person'
 00FOh Mage Scroll 'Hold Undead'
 00F1h Ring Of Fire Resistance
 00F5h Mage Scroll 'Invisibility 10' Radius'
 00F6h Mage Scroll 'Slow'
 00F7h Mage Scroll 'Water Breathing'
 00F8h Mage Scroll 'Improved Invisibility'
 00F9h Mage Scroll 'Remove Curse'
 0104h Book 'The Elemental Season'
 0105h Book Of Triobriand
 0106h Scrying Glass
 0107h Mage Scroll 'Cone Of Cold'
 0108h Mage Scroll 'Hold Monster'
 0109h Mage Scroll 'Death Spell'
 010Ah Mage Scroll 'Desintegrate'
 010Bh Mage Scroll 'Flesh To Stone'
 010Ch Mage Scroll 'Stone To Flesh'
 010Eh Potion Of Healing
 010Fh Cloak Of Protection
 0110h Potion Of Giant Strength
 0111h Rations
 0112h Ring Of Triobriand
 0113h Wand Of 'Fireball'
 0114h Necklace Of 'Magic Missile'
 0118h Scroll
 0119h Ring Of Protection

011Dh Leather Armor
 011Eh-011Fh Rations
 0120h Magic Staff
 0121h 0122h Arrows +2
 0123h Club
 0124h-0127h Rock
 012Ch-012Dh Potion Of Invisibility
 012Eh Wand Of 'Flesh To Stone'
 012Fh Ring Of Sustenance
 0131h Dart Of Hornet's West
 0136h-0138h Potion Of Posion
 0139h Apple
 013Ah Spellbook
 013Bh-013Eh Rock
 0140h Short Sword
 0141h-0142h Dagger
 0145h Diamond
 0146h Mage Scroll 'True Seeing'
 0147h Mage Scroll 'Acid Storm'
 0148h Mage Scroll 'Finger Of Death'
 0149h Mage Scroll 'Mordenkeinou's Sword'
 014Ah Mage Scroll 'Power Word, Stun'
 014Bh Cleric Scroll 'Slow Poison'
 014Ch Cleric Scroll 'Create Food & Water'
 014Dh Cleric Scroll 'Aid'
 014Eh Cleric Scroll 'Prayer'
 014Fh Cleric Scroll 'Neutralize Posion'
 0150h Wand Of 'Fear'
 0151h Polearm
 0155h Cleric Scroll 'Cure Critical Wounds'
 0156h Cleric Scroll 'Sol's Searing Orb'
 0157h Dagger
 0158h Cleric Scroll 'Heal'
 015Ah Cleric Scroll 'Heal'
 015Bh Dagger
 015Eh Bracers Of Protection
 015Fh-0161h Wand Of 'Cone Of Cold'
 0162h-0163h Necklace Of 'Fireball'
 0168h Statue Arm
 0169h-016Ch Bag Of Incense
 016Dh Long Sword
 016Eh Fountain Spout
 016Fh Fire Key
 0170h-0173h Shield
 0174h-0175h Bag Of Incense
 0176h Mace
 0177h-0178h Arrows +2
 0179h-017Bh Block Holy Symbol
 017Ch-017Eh Holy Symbol
 017Fh Golden Cup
 0184h Cleric Scroll 'Cure Serious Wounds'
 0185h Potion Of Healing
 0186h-0187h Bag Of Incense
 0188h Mage Scroll 'Stone To Flesh'
 0189h Sling
 018Ah Scroll
 018Bh Short Sword
 018Ch Frost Key
 018Dh-018Eh Arrows +3
 018Fh Rock
 0190h Gauntlets Of Hill Giant
 0192h Cleric Scroll 'Raise Dead'
 0193h Mage Scroll 'Desintegrate'
 0194h Shield
 0195h Potion Of Speed
 0197h Golden Key
 0198h Cloak Of Protection
 0199h Cleric Scroll 'Cure Critical Wounds'
 019Ah Morning's Light
 019Bh Two-Handed Sword
 019Ch-019Fh Cup Of Cpood Cheer
 01A0h Key Of Faith
 01A1h-01A4h Ember Of Hope
 01A5h-01A6h Copper Key
 01A7h Flail
 01A8h Shield
 01A9h Cleric Scroll 'Fire Storm'
 01AAh Copper Key
 01ABh Bag Of Incense
 01ACh Iron Key
 01ADh Halberd
 01AEh Potion Of Healing
 01AFh Copper Key
 00B0h Bag Of Incense
 01B1h Coin

01B2h Mage Scroll 'Desintegrate'
 01B3h Crystal Key
 01B4h Hammer Of Throwing
 01B5h Spear
 01B6h Staff Of Life
 01B7h Crystal Key
 01B8h Mage Scroll 'Fireball'
 01B9h Shield +3 'Sun Mask'
 01BAh Cleric Scroll 'Resurrection'
 01BBh Magic Staff
 01BCh Grappling Hook
 01BDh Red Gem
 01BEh Blue Gem
 01BFh Silver Key
 01C0h Brass Key
 01C1h-01C2h Green Gem
 01C3h Crystal Key
 01C5h-01C6h Arrows +4
 01C7h Elven Chain Mail
 01C8h Mage Scroll 'Bigby's Clenched Fist'
 01C9h Mage Scroll 'Abi-Dalzi's Horrid Wiling'
 01CAh Mage Scroll 'Energy Drain'
 01CBh Mage Scroll 'Meteor Swarm'
 01CCh Mage Scroll 'Power Word, Kill'
 01CDh Short Sword
 01CEh Ring Of Protection
 01CFh Leather Armor
 01D0h-01D1h Scroll
 01D2h Mage Scroll 'Time Stop'
 01D3h Mage Scroll 'Energy Drain'
 01D4h Mage Scroll 'Meteor Swarm'
 01D5h Mage Scroll 'Power Word, Kill'
 01D6h Mage Scroll 'Time Stop'
 01D7h Mage Scroll 'Energy Drain'
 01D8h Mage Scroll 'Meteor Swarm'
 01D9h Potion Of Speed
 01DAh Copper Key
 01DBh Ring Of Protection +3
 01DCh Ring Of Protection -1
 01DDh Ring Of Protection +2
 01DEh Ring Of Protection -3
 01DFh Ring Of Protection +1
 01E0h Ring Of Protection -2
 01E1h Ring Of Protection +2
 01E2h Ring Of Protection -2
 01E3h Crystal Key
 01E5h Long Sword
 01E6h Potion Of Giant Strength
 01E7h Wand Of 'Ice Storm'
 01E8h Dagger
 01E9h Plate Mail
 01EAh Shield
 01EBh Long Bow
 01ECh Yellow Gem
 01EDh Mace
 01EEh Helm
 01EFh Stone Key
 01F0h Long Sword
 01F1h-01F2h Dagger
 01F3h Gauntlets Of Hill Giant Strength
 01F4h Scale Mail
 01F5h-01F6h Potion Of Healing
 01F7h Leather Armor
 01F8h-01FBh Dart
 01FCh Mage Scroll 'Power Word, Kill'
 01FDh Mage Scroll 'Time Stop'
 01FEh Wand Of 'Lightning Bolt'
 01FFh Bracers Of Protection
 0200h Copper Key
 0201h-0202 Arrows +3
 0204h Helm Of Underwater Breathing
 0205h-0206h Potion Of Healing
 0207h Potion Of Giant Strength
 0208h Helm
 0209h Shield
 020Ah-020Bh Rations
 020Ch Ring Of Protection
 020Dh Mage Scroll 'Wall Of Force'
 020Eh Crimson Key
 020Fh Red Gem
 0210h Mage Scroll 'Water Breathing'
 0212h-0214h Potion Of Healing
 0215h Plate Mail
 0216h Axe
 0218h Robe
 0219h Dagger
 021Ah Chain Mail

021Bh Mace
 021Ch-021Fh Rations
 0220h Chain Mail
 0221h Long Bow
 0222h-0229h Arrows +1
 022Ah Wand Of 'Fireball'
 023Ah Spellbook
 023Bh Wand Of 'Magic Missile'
 023Ch Ring Of Wizardry
 0244h Holy Symbol
 0245h Spellbook
 0246h Ring Of Protection +3
 0247h Mace +2
 0249h Wand Of 'Acid Stream'
 024Eh Holy Symbol
 024Fh Plate Mail +2
 0250h Long Sword +2
 0251h Ring Of Feather Falling
 0258h Splint Mail
 0259h Axe +2
 025Ah-025Ch Dagger +1
 0262h Long Bow
 0263h-0271h Arrows +2
 0272h Long Sword +3
 0273h Shoet Sword +1
 0274h Elven Chain Mail +2
 0276h Bracers Of Protection +2
 0277h Mace +2
 027Bh Holy Symbol
 036Dh-037Ch Arrows
 037Dh Helm
 037Eh-0380h Rock
 0381h Bow
 0382h Leather Boots
 0383h Ring Of Protection +3
 0384h Ring Of Sustenance
 0385h Holy Symbol
 0386h Bracers Of Protection +3
 0387h Plate Mail
 0388h-038Bh Rations
 038Ch-038Eh Potion Of Neutralize Po-
 tion
 038Fh Scale Mail
 0390h-0395h Rock
 0396h-03ABh Arrows
 03ACh Helm
 03ADh Necklace Of Adornment
 03AEh Wand Of 'Cone Of Cold'
 03AFh Leather Boots
 03B0h Ring Of Protection +3
 03B1h Ring Of Wizardry
 03B2h Spellbook
 03B3h Bracers Of Protection +5
 03B4h Robe +5
 03B5h Dagger +1
 03B6h Dagger +2
 03B7h Wand Of 'Fireball'
 03B8h Wand Of 'Lightning Bolt'
 03B9h Dart +2
 03BAh Wand Of 'Magic Missile'
 03BBh Dagger +3
 03BCh Wand Of 'Magic Missile'
 03BDh Bow
 03BEh Rations
 03BFh Thieve's Tools
 03C0h Helm
 03C1h Thieve's Tools
 03C2h Potion Of Speed
 03C3h Potion Of Neutralize Poison
 03C4h Short Sword +3
 03C5h Leather Boots
 03C6h Ring Of Protection
 03C7h Ring Of Feather Falling
 03C8h Long Sword +5
 03C9h Bracers Of Protection +3
 03CAh Plate Mail
 03CBh Leather Boots
 03CCh Bow
 03CDh-03CFh Dagger
 03D0h Bow
 03D1h Sling
 03D2h Cleric Scroll 'Neutralize Poison'
 03D3h Holy Symbol
 03D4h Ring Of Protection +3
 03D5h Helm
 03D6h-03D8h Rations
 03D9h Short Sword +3

Zapis D/P oznacza wciśnięte Dół i Przód czyli po skosie prawo-dół dla Joy'a. P zakręcić do D oznacza Przód - Przód Dół - Dół czyli ćwierć obrotu Joy'em. Wszystkie ciosy w oryginalnej wersji językowej...

P O D S T A W Y

Noga = Fire 1 - N
 Ręka = Fire 2 - R
 Do Przodu = Lewo lub Prawo - P
 Do Tyłu = Lewo lub Prawo - T
 Kucanie = Dół - D
 Podskok = Góra - G
 Blok = Tył + Ręka
 Kopniak w Powietrzu = P/T, G + N
 Bicie Leżącego = G + R
 Podcięcie = D + N (naciskać N kilka razy)
 Kiedy zostałeś znokautowany...
 Turlanie się do Tyłu = T
 Turlanie się do Przodu = P

C I O S Y I C O M B O S Y

A S H R A F

Ręce:
 Hammer Punch = D + R
 Elbow Lunge = P, D + R
 Energy Push = P, D, P + R
 UpperCut = T, R (szybko)
 Charging Punch = P + R
 Charging BackBreaker = P + R, D + R
 Charging Elbo = P + R, P + R
 Push = P, G + R
 FireBall Projectile = T, P + R
Kopnięcia:
 Handstand Kick = P, T + N
 Jumping Roundhouse = U, K (szybko)
 Super Backflip! = T, P, P, P + R, D + N
 Charging Spin Kick = P + R, G + N
 Flip Kick = P, D/T + N
 Handspring attack = P, T/D + N
Combos:
 2-hit Combo = P, T, R
 3-hit Combo = R + N + P, B (trzymać R + N)
 3-hit Combo = P, T, P + R
 3-hit Combo = G, N, D + R, N

C Y B E N

Ręce:
 Torpedo Lunge = T, P, R
 Head Shock = P + R
 Running Punch = P, P + R
 Spinning Punch = G + R (dosyć blisko)
 Rocket Lift = G + R (bardzo blisko)
 Spinning Arms = D + R
Kopnięcia:
 Kick1 = D + N
 Kick2 = P + N
 DropKick = T + N
 BackKick = G + N
Combos:
 2-Hit Combo = P, P + N

J A K E

Ręce:
 Headlock Bash = P, P, P + R (blisko)
 Sweep = T, D + R
 Backhand = T, R
 Overhead Bash = G + R (blisko)
 Lift -n- Slam = P zakręcić do T + R (blisko)
 Backhand Spring Away = G + T, G + T (szybko)
 Elbow Hook Toss = G zakręcić do P zakręcić do D + R
 Head Clap = P zakręcić do D + R (blisko)
 HeadButt = P, P + R (z bliska)
 Quick Punches = P, P + R (trochę dalej)
 Quick Lunge = P zakręcić do G + R
 Sholder Bash = P + R
 Hammer Punch = D + R
 Spinning UpperCut = T, P, R
 UpperCut = T, P + R
 Rabbit Punch = P, P, R, R
Kopnięcia:
 SpinKick = T + N

Scissors Takedown = P zakręcić do D + N
Combos:
 2-hit Combo = P zakręcić do T/D, R + N
 2-hit Combo = P, P + R
 2-hit Combo = R, R
 2-hit Combo = P + R, T + N
 2-hit Combo = P + R, T, D + N
 3-hit Combo = P, T + R
 4-hit Combo = P zakręcić do T/D, R
 5-hit Combo = P + R, T + R, D/P + R
 6-hit Combo = P + R, T + P, P + D, D + N
 Nieskończone Combo = P, T + R, G + N (ile chcesz...)

Leg Throw = P, P, N (blisko)
 Flip Away = T + N
 Na czworaka:
 Crouch = D
 Foot Charge = P, T + N
 Face Rake = P + N
Combos:
 4-hit Combo = P, T, R

S I R E N

Ręce:
 Throw = P + R (blisko)
 Lift = G + R (blisko)

FX FIGHTER
wszystkie ciosy

Spełniając życzenia, prośby i groźby z listów, oto przed wami WSZYSTKO co wiem o mordercy FX FIGHTER. Od początku do końca. Więcej nie wiem i nie będę wiedział. Miłego trzepania!

FX Gulash

K I K O

Ręce:
 Two Handed Lunge = P + R
 Mega Punch = T, T + R
 Toss = T + R (blisko)
 Throwing Star = B, F + P
Kopnięcia:
 Mid Kick = P + N
 Crescent Kick = T + N
 DropKick = T, P + N
 Spin Kick = D + N
 Sweep = D/T + N
 Knee = P + N (blisko)
 Tripple Kick = N, N
 BackHand Spring Kick = N (za przeciwnikiem)
 Axe Kick = P, D + N
 Jumping Sidekick = D zakręcić do D/P + N
Combos:
 2-hit Combo = P, P + N
 2-hit Combo = N, P + N (blisko)
 2-hit Combo = P, P, R
 3-hit Combo = T, T + R

M A G N O N

Ręce:
 Power Lift = P, P + R
 HeadButt = P + R
 Fists of Fury = T, P + R
 Shove = G + R
 Overhead Bash = D + R
 Gut Punch = trzymając D, R
 Flying Punch = G + P + R
 Throw crouched = P, D + R (blisko)
 Toss down = P, D + R (blisko)
 Fire Breath = T, P + N
Kopnięcia:
 Knee = P + N
 Kick to Knee = trzymając D, N
 Double Stomp = P, P + N
 Bear Hug = T + N (blisko)
 Low Kick = P/D + N
 Sweep = T/D, T/D + N
 Roll Kick = D zakręcić do P + R
Combos:
 Roll Kick Combo = D zakręcić do P + R, P + N

S H E E B A

Ręce:
 Heavy Slash = T, R (szybko)
 2 Handed UpperCut = G + R
 Scratch = T, P + R
 Torso Hit = P + R
 Throw = P, T, R (blisko)
Kopnięcia:

Throw 2 = R + T zakręcić do P (blisko)
 Uppercut Punch = D, D/P + R
 Backflip = T/G + R
Kopnięcia:
 Groin Kick = P + N
 Flip Kick = P, P + N
Combos:
 4-hit Combo = R, R, R, N

V E N A M

Ręce:
 Swipe = P, R (szybko)
 Throw = P, D + R
 Uppercut = T, R
 Acid Spit = T, P + R
Kopnięcia:
 Let Throw = T, P + N (blisko)
 Jumping Kick = G + N
 Leg Kick = T, N
Combos:
 Spinning Combo = P, T + R, R, R
 2-hit Combo = P + R, N
 2-hit Combo = P, P + R
 2-hit Combo = P + N
 3-hit Combo = P + R, T + R, P + N
 6-hit Combo = P + R, T + R, N

A teraz coś rodem ze Spectrum - listing pliku, który pozwoli grać Bossem - Rygilem. Należy stworzyć plik RYGIL.BAT i uruchomić.

```
@echo off
CD FIGHT
CD BGROUNDS
REN PIC1.CMP TEMP.TMP
REN PIC9.CMP PIC1.CMP
REN TEMP.TMP PIC9.CMP
CD..
CD FIGHTERS
REN F1.* TEMP.*
REN F9.* F1.*
REN TEMP.* F9.*
REN F1B.CMP TEMP.TMP
REN F9B.CMP F1B.CMP
REN TEMP.TMP F9B.CMP
REN F11.CMP TEMP.TMP
REN F19.CMP F11.CMP
REN TEMP.TMP F19.CMP
REN FL1.DAT FL1.TMP
REN FL1B.DAT FL1B.TMP
REN FL9.DAT FL1.DAT
REN FL9B.DAT FL1B.DAT
REN FL1.TMP FL9.DAT
REN FL1B.TMP FL9B.DAT
REN FM1.DAT FM1.TMP
REN FM1B.DAT FM1B.TMP
REN FM9.DAT FM1.DAT
REN FM9B.DAT FM1B.DAT
REN FM1.TMP FM9.DAT
REN FM1B.TMP FM9B.DAT
CD..
CD FLOORS
REN FLOOR_H1.* TEMP.*
REN FLOOR_H9.* FLOOR_H1.*
REN TEMP.* FLOOR_H9.*
REN FLOOR_L1.* TEMP.*
REN FLOOR_L9.* FLOOR_L1.*
REN TEMP.* FLOOR_L9.*
REN FLOOR_M1.* TEMP.*
REN FLOOR_M9.* FLOOR_M1.*
REN TEMP.* FLOOR_M9.*
CD..
CD MOVES
REN F1.* TEMP.*
REN F9.* F1.*
REN TEMP.* F9.*
CD..
CD VIDEO
REN F1.BRP TEMP.TMP
REN F9.BRP F1.BRP
REN TEMP.TMP F9.BRP
CD..
CD SOUND
REN MAG.* TEM.*
REN RYG.* MAG.*
REN TEM.* RYG.*
CD\
```


Odcinek 7

Kupą mości Panowie!

O problemie całości, zwartości oddziału, pisałem w różnym kontekście już kilkakrotnie. Pora na szersze wyjaśnienia dotyczące jednego z najważniejszych problemów pola walki – organizacji i rozprzężenia.

Spoistość jednostki można rozumieć na kilka sposobów. Nam przyjdzie się zająć dwoma aspektami – morale (po części opisane w 5. odcinku) i szykiem (a dla większych grup oddziałów – ugrupowaniem).

Dlaczego w wielu grach oddziały wykańczają się nawzajem do ostatniego punktu? Dlaczego biedni gracze muszą otaczać wroga i atakować z jak największej liczby heksów? Ponieważ oprócz nie zauważania manewru, nie uwzględnia się morale i spoistości jednostki. Autorzy gier – często matematycy – wyobrażają sobie, iż obie strony są reprezentowane przez szereg żołnierzy, którzy strzelają do siebie. Sprawą rachunku prawdopodobieństwa jest, kto komu ilu ludzi zabije. Boże, czy to rzeczywistość jest tak nudna? Kapitalną sprawą na polu walki jest przecież całość jednostki wyrażana jej spoistością organizacyjną, zmęczeniem, stanem morale. Te czynniki wydają się być decydujące do określenia sytuacji na polu bitwy.

Bez tych wskaźników niezrozumiałe jest posiadanie odwodów, rezerw, odpoczynek itp. Trzeba sobie wyraźnie powiedzieć, że oddział w ogniu walki (i nie tylko) bardzo często ulegał zmieszaniu. Przejście strumienia, lasku, stanie pod ostrzałem może spowodować zamieszanie w szeregach, załamanie linii czy kolumny, przemieszanie plutonów, nieposłuszeństwo wobec rozkazów. To ważniejsze zjawiska niż strata nawet kilkudziesięciu ludzi. Wielki i gęsty las nie raz okazał się zabójczy dla słabych moralnie oddziałów. Po każdym takim wypadku celowym było zatrzymanie oddziału po to by uporządkować szyki i dać ludziom odpocząć. Kto nie wlicza w swoje kalkulacje takich sytuacji, zawsze

pozostanie mistrzem w grach komputerowych zwanych strategicznymi, ale na prawdziwym polu walki dostanie łupnia, że aż miło.

Zmieszanie szyku i osłabienie oddziału są bardzo groźne, bowiem lada zdarzenie, które w normalnych warunkach nie ma znaczenia, w tej sytuacji nabiera olbrzymich rozmiarów. Oddział osłabiony i zmieszany po przejściu lada żywopłotu, ostrzelany może poddać się panice i rozpaść na grupy wiejących face-

czy ilość uzbrojenia nie jest żądnym wyznacznikiem. Liczba ta nie zmienia się, ale siła oddziału tak.

Natomiast w grach wartość jednostki najczęściej jest wyrażana liczbą ludzi w szeregu, co najwyżej modyfikowana ewentualnymi umocnieniami, okopami itp. Musimy zatem grając zawsze pamiętać o zwartości oddziału. Pod tym określeniem rozumieć należy to wszystko, co do tej pory poruszyliśmy: morale, zmęczenie, rozprzężenie,

nia jak mocno żołnierze są przerażeni, a jedynie czy dowódca schował się w taborach, czy z szablą w dłoni nagania swe dzieci (jak pięknie określali rosyjscy oficerowie swych żołnierzy) do szeregu, wydając przy tym w miarę rozsądne rozkazy. Siłą armii niemieckiej byli nie tyle żołnierze (nic im nie umniejszając) ile właśnie kadra oficerska i podoficerska. Są liczne przykłady wspaniałych zachowań, gdy kompania niemieckiej piecho-

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

tów, nieprzytomnych ze strachu. Z taką bandą nic się już nie da zrobić.

Przykładem wpływu morale i spoistości ugrupowania na walkę niech będzie obrona 2 i 9 Armii francuskich urzutowanych naprzeciw Ardenów. Nacierające wojska niemieckie przeprowadziły szereg bombardowań, które skutecznie złamały morale dywizji broniących Mozy. Zdobyte przyczółków, naloty Stukasów, rajdy czołgów zmusiły zmęczonych i osłabionych obrońców do wycofania. Odwrót rozprężonych jednostek zmienił się w klęskę. Zauważmy tu, że same straty liczebne nie były znaczne. Czyżby rzeczywistość całość i morale oddziału były decydujące. Dlaczego?

Do sprawnego wydawania rozkazów i ich szybkiego wykonywania niezbędne jest, by wiadomości przepływały szybko i były natychmiast, z całym profesjonalizmem wykonywane. Jak ma się to odbywać, gdy żołnierze leżą z nóg, w brzuchach mają pusto, nie wiadomo co się dzieje z pododdziałami, a zwykli żołnierze dopiero po minucie reagują na ryk i razy sierżantów?

Gdy stało się jasne dla wielu dowódców to, co przed chwilą sobie powiedzieliśmy – bitwy i kampanie nabrały rumieńców. Bodajże faraon Totmes III atakując koalicję pod przewodnictwem miasta Meggido uderzył na głównego koalicjanta wiedząc, że reszta straci ochotę na walkę. Na polach bitew pojawiły się przeszkody, często sztucznie tworzone, pewne punkty terenowe nabrały wielkiego znaczenia. Mając nawet mniejsze siły można już było pokonać wroga jeżeli zmieszal się on i zmęczył przed frontem naszej jednostki. Po prostu jego siła ulegała zmniejszeniu. Liczba bezwzględna wyrażająca liczebność

uszykowanie lub jego brak. Dzięki tej kategorii jasne staje się nie tylko posiadanie rezerw, ale i rola oficerów i podoficerów. To nie tylko gadziny obżerające się kosztem pustych porcji (środki przydzielane na nieistniejących żołnierzy) czy wyzywający się na biednych chłopskich synach siłą zaciągniętych do szeregu. Okazuje się, że kadra ma wpływ decydujący na sposób i energię działania oddziału, szybkość jego odrabiania się (gwara graczy planszowych – chodzi o przywrócenie porządku). W sytuacji zaskoczenia nie ma specjalnego znacze-

nia wpadała w zasadzkę czerwonoarmiejców i dzięki wspaniałej postawie dowódcy natychmiast odzyskiwała swobodę działania odpięając bez problemu czerwonych, a często kontratakując.

Wydaje się, że to co napisano powyżej jest oczywiste. Jednak walka z szeregami zakochanych w sprzęcie technokratów jest ciężkim zadaniem. Nigdy nie zrozumieją, że ma znaczenie czy w oddziale służą starszycy, czy młodzi, sprawni i wyszkoleni wszechstronnie żołnierze.

Paweł Plotowicz Berger

ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM
IDE/ATAPI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

– do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

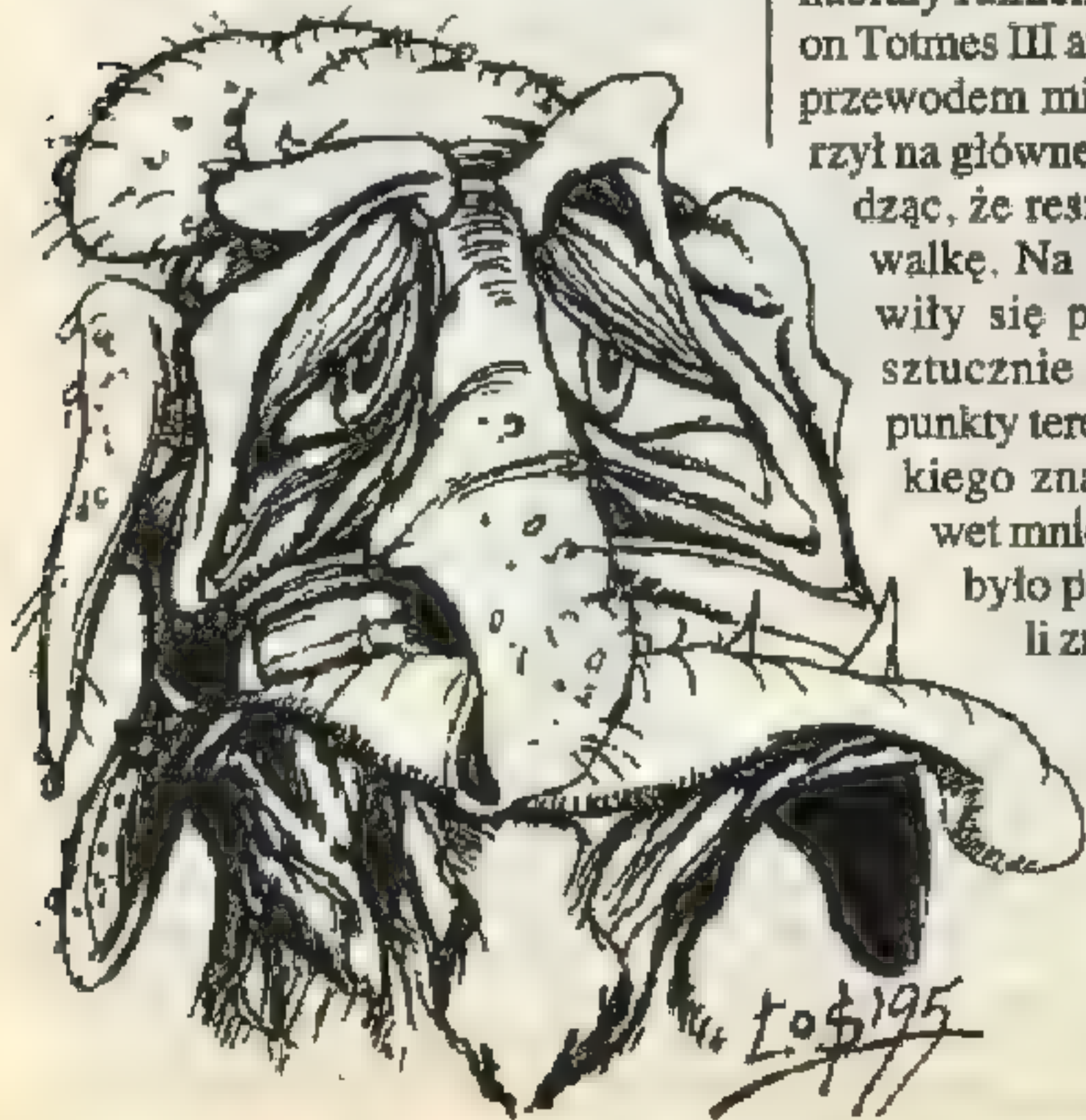
UWAGA!!!

Oferta specjalna: **pakiet multimedialny** złożony z karty SB 16 CPS, CD-ROM'u (Quad Speed), głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD: encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe (patrz CHIP 7/95)



ANPA s.c. Biuro handlowe
02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6
tel./fax (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych.



Dziś kilka **BIG TIPS**. A przy okazji, jeśli przysyłacie tipsy w postaci elektronicznej (na dyskietkach lub e-mailem) to piszcie pod edytorem Nortona lub zapisujcie jako **MS-DOS TEXT** bez żadnych ozdóbek. Polskie znaki najlepiej w standardzie Mazovil. Znacznie upraszcza to ich opracowywanie.

Witła Krugloj

PS. Rubryka TNT jest podobno lepsza niż godzina gry w Mortal Kombat, choć niektórzy twierdzą, że nie gorsza nawet niż dwie godziny.

7TH GUEST

PC, KHAN

Plan labiryntu można zauważyć przyglądając się dokładniej dywanowi w jednym z pokoi na pierwszym piętrze.

AFTER THE WAR

PC, Matiz

Niezniszczalność dla levelu 1 – ALT+R+B, dla levelu 2 – ALT+L+M. Kod do levelu 2 to 101069.

ALIEN BREED

PC, Matiz

Cheat kody: LEAVING MR CHRISTMAS, CUT A DISK, KEY TO THE CITY, MR YALE DR WHAT, JUST CALL ME MOGGY, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK, HARD BASTARDS, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, FUCK OFF, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, ST EMULATOR, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, PC EMULATOR, I WANT FISH, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, SALMAN RUSHDIE PLAYS



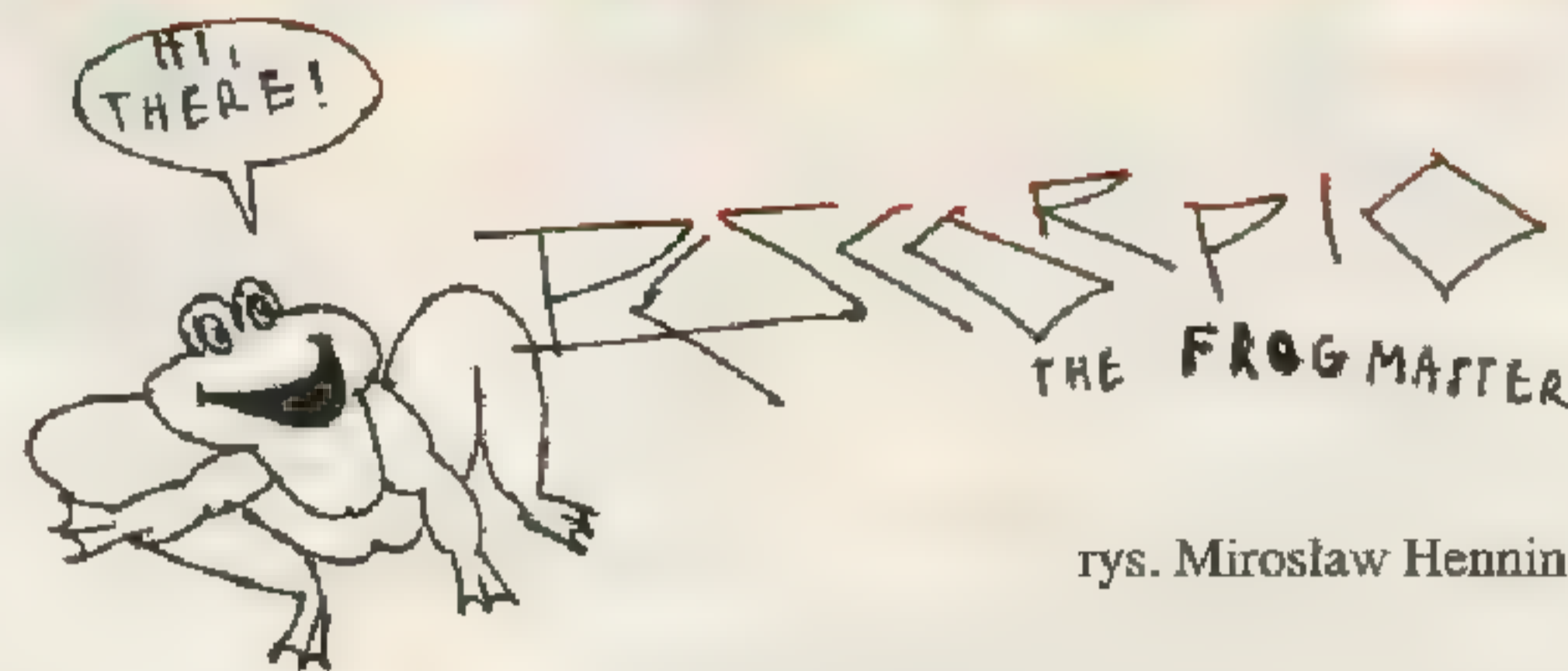
ALIEN BREED, THE IRAQUIS MADE THE WEAPONS, ELVIS MODE, ST USERS, STUART HODGKINSON, BBC, MARTYN BROWN, SPIDER.

BATTY

C-64, Anna Skrzycka

Gdy pokaże się napis PRESS FIRE naciśnij RUN/STOP/RESTORE i wpisz: POKE 60684,189

TIPS & TRICKS



rys. Mirosław Henning

BEATLE JUICE

PC, Wojciech Nawara

Kody do leveli: EERIE, TRICKY, WERIDO.

BIG NOSE

Amiga, Wudo i Radzik

W pierwszym levelu w pierwszym dołku znajduje się kość. Weź ją, a znajdziesz się w drugim levelu.

BILLS TOMATO GAME

Amiga, Napoleon

Kody do leveli (co trzeci): MPEL, CLO OPAN, BEGGEN, NOIBBAT, CLIENNUNG, MEFAN, BOOMAN, FLESSAR, SAVOG, SIPVG, VOA SSOG, PLOIDDOG, BYMEL, SLYPPIT, DRUTTEL, MOISSAT, SCAINVN, TEETTAL...

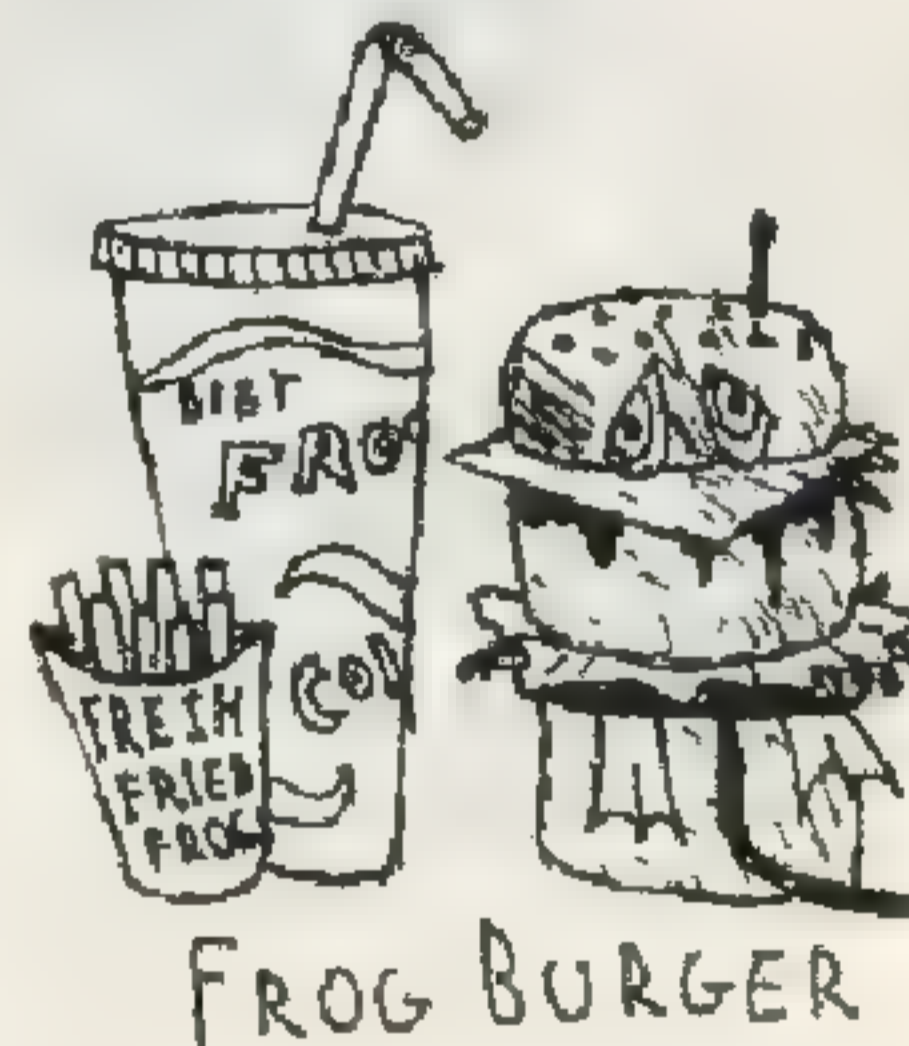
BLOODNET

PC, Marecki TM

Kilka porad od weterana:

1) Recepty na rozmaite rzeczy. Pamiętajcie, że narkotyki mają skutki uboczne.: Red Lifter = Corticosteroid + Milacemine 27 – daje poczucie wielkiej siły. Hero Maker = Nootroamphetamine + Corticocyclidine + Milacemine 27 – poczucie niezwyciężoności, często brawura. Flexi Cast = Pilocarpine Molder + Vitacompound G – ochrania część ciała w trakcie gojenia, co znacznie je przyspiesza. Breather = Primaphetamin + Milacemine 27 – zwiększa czułość zmysłów. One Track = Pilocarpine Molder + Milacemine 27 – daje "tunelowe" widzenie i zwiększa aktywność mózgu. House Call = House Call Gel + Vitacompound G + Milacemine 27 – przyspiesza zdrowienie. Brak jakichkolwiek skutków ubocznych. Inertial Dispersion Suit = Inertia Sensors +

Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – zatrzymuje pociski konwencjonalne. Electrolytic Suit = Generator Stabilizer + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – chroni przed bronią elektryczną (EMP). Refraction Shield = Refraction Unit + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – pochłania wystrzały laserowe. Arno Suit = Muscle Effector + Circuitry Lining + Der-



mal Filament + Power Cell – zwiększa siłę pięści, wymaga Power Cell, grozi obrażeniami. Inert/Rad Suit = Radiation Screen + Inertia Sensors + Energy Interface + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – połączenie Inert. Disp. Suit i Refr. Shield. Bardzo dobry, ma jedną wadę – trudno dostępny (jeden można złożyć samemu, drugi ma Sir Anias, może są inne). Wrath Ray = Bioprocessor + Electrode + Kevlar Helmet + Circuitry Lining + W.R. Plans – przetwarza wściekłość na laser. Korzysta ze wsp. WILL. Biosiphon = Bionavigator + Energy Interface + House Call Gel + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wysysa siły vitalne. Korzysta ze wsp. ENDURANCE. Neural Cannon = Generator Stabilizer + Bioprocessor + Kevlar Helmet + Cir-

cuitry Lining – wzmacnia prądy mózgowe. Korzysta ze wsp. AGILITY. Flame Thrower = Tub + Nozzle + Hose – miotacz ognia. Działa na Jellied Gas. EMP Focalizer = Pulse Emitter + Electrode + Lockpick Casing – najnowsza generacja broni antyelektronicznej. Działa na Power Cell. Sinusoidal Pulse Gun = Laser Rifle + Pulse Emitter + Bionavigator + S.P.G. Plans – broń tylko przeciw cyborgom.

2) Jeśli masz w drużynie Nimroda 7, to pewnie osoby nie będą chciały z tobą rozmawiać. Nie ma na to innego sposobu, niż pozbycie się cyborga.

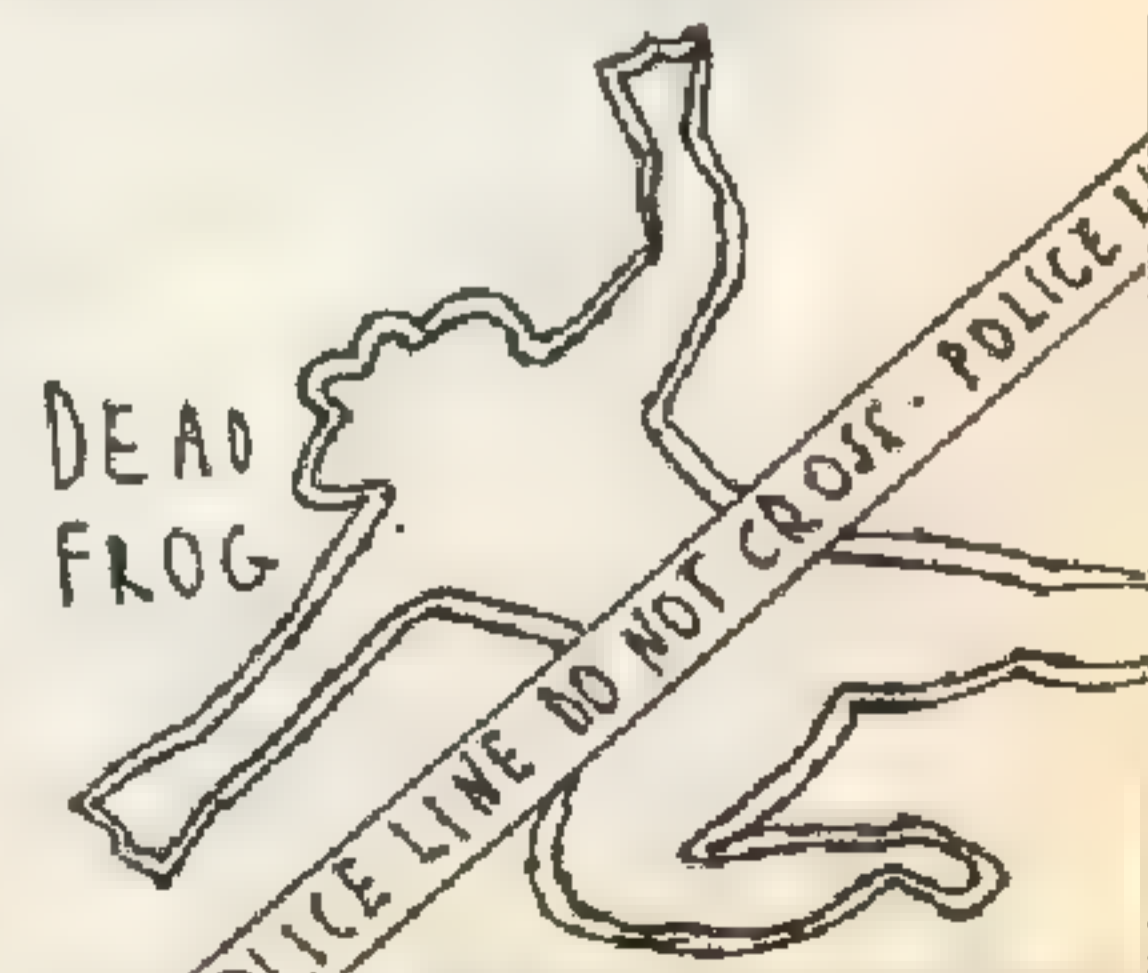
3) Nawet przyłączenie Shocka Marauda do drużyny nie zabezpiecza przed atakami ze strony jego goryli, gdyż po pewnym czasie facet się odłącza. Jeśli chcesz pozbyć się natrętów, musisz zawczasu usunąć wirusa z bazy danych, którą zanosisz Maraudowi, przy pomocy Inoculatora. Ma go Penn Martinez z Houston Matrix Rovers.

4) Zagryź Markusa Pistona z Hard Metals. Wprawdzie lider Autonomy Dogs zamiast 40000\$ da nam 20000\$, a potem zaatakuje, lecz zawsze można zwać.

5) W Trinity Church Cemetery pogadaj z Christianem Proelem. Dostaniesz Stake. Tamże znajdziesz jeden pojemnik Jellied Gas.

6) W Central Park nie dawaj Dodgerowi Red Lifter'a, a potem zgódź się na współpracę. Sheehy G, Cyborg Head i jeden z najlepszych speców od jury-rig są twoje – za darmo!

7) W Plaza Hotel wejdź do wewnętrznego kręgu i pogadaj z Bertrandem Focault. Potem, przy okazji innych spraw, zabierz z Nanotech Lab w TransTechnicals urządzenie Blood-Producing Nano-



tech. Wróc do Plaza Hotel, uzbrój się w przynajmniej jeden Stake lub Blessed Soul Blade i wejdź w lewe drzwi. Odpowiedz twierdząco na pytanie Focaulta, zabij go i pogadaj z leżącym na kanapie doktorkiem. Efekt taki, jak po



wypiciu krwi. Napotech możesz potem sprzedać.

8) Zbierz: Cyborg Head, Cyborg Torso, Spark Board, Sheehy G, Haas-Peters. Dopiero wtedy złóż Elvis Cyborg. Taka konstrukcja może dać Elvisowi nawet 460 punktów energii!

9) W pewnych miejscach po wyjściu z cyberprzestrzeni otrzymujemy komunikat o wirusie w naszym decku. Nie znam sposobu na pozbycie się go, więc lepiej stosować profilaktykę. Niebezpieczne miejsca to: Houston Matrix Rovers, prawa część Cafe Voltaire, Notional Labs w TT, Lazlo Greene.

10) Po pokonaniu Van Helsinga w TransTechu i rozmowie z dr. Harkerem, w cyberprzestrzeni spotkasz Harleya Shakespeare'a. Da ci on Fake Incubus. Jeśli złożysz go do kupy i dostarczysz gangowi Kenijczyków, otrzymasz 50000 dolców. Przez odpowiednią opcję w inwentarzu złóż atrapę, udaj się do Winter Garden Theater i pogadaj z Jonatanem Notobu. Udaj się gdzie indziej, wróc po pewnym czasie i znowu zahacz Notobu. Dostaniesz forszę. A teraz szybko kończ grę (to już niedaleko!), zanim Kenijczycy się skapują.

BLUE MOON

C-64, Anna Skrzycka
POKE 7316, x - gdzie x = ilość życia.

BOULDER DASH

C-64, Anna Skrzycka
Jeśli chcesz by kamienie cię nie zabijały, wpisz: POKE 978,80

CANNON FOODER

Amiga, Wudo i Radzik
1) Jeśli chcesz rozwalić wrogie działo bez użycia granatu lub ba-

zooki weź jednego żołnierza (tylko jednego) i ustaw się w odległości 3-5 cm od niego. Działo wybuchnie, a żołnierz przeżyje. 2) Wrogie pojazdy i działa mają na czubku migające światełka. 3) Na planszy, gdzie masz wlecieć helikopterem na śnieżne schody, na najwyższym stopniu stoją dwa bałwany. Za jednym z nich jest ukryta kamizelka kuloodporna. 4) Nie jedź do helikoptera jeepem tylko idź na piechotę - mniejsza szansa, że dostaniesz pociskiem z działła.

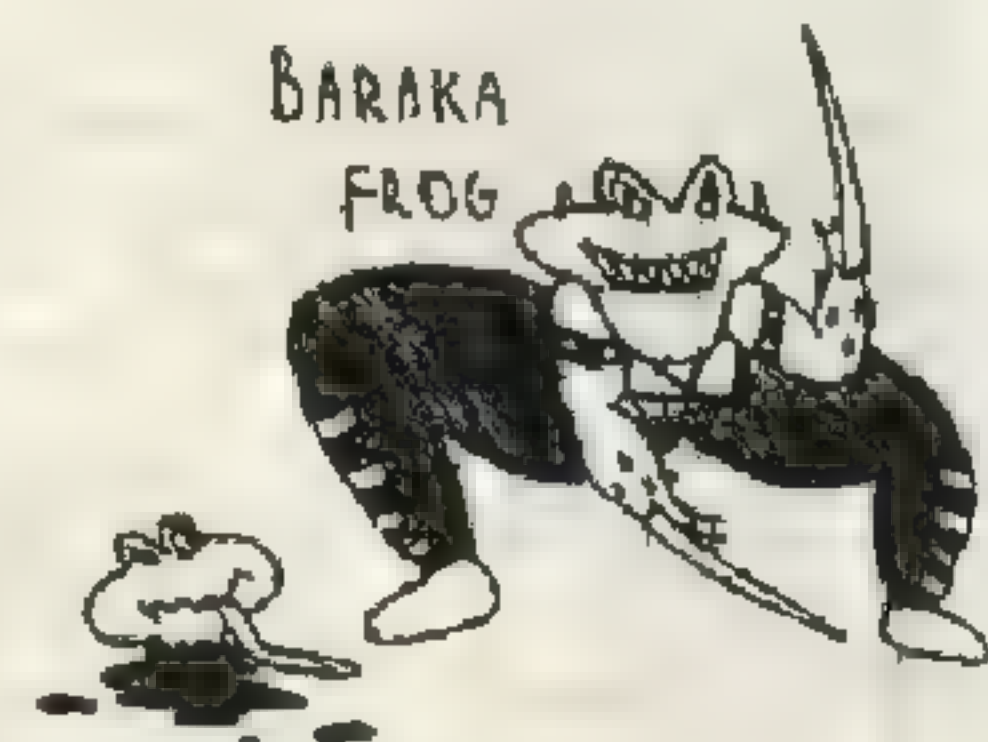
CANNON FOODER 2

Amiga, Wudo i Radzik
W czwartym etapie trzeciej misji wejdź żołnierzami na czerwoną platformę - przejdziesz level.

CHAOS ENGINE

PC, THUNDERFIST=ZOOLO-OK

Jeśli masz tylko 2000 kasy, a jesteś w sklepie i chciałbyś kupić więcej żyć niż tylko cztery (jedno życie = 500), to wejdź na symbol żyć i trzaskaj w spację najszybciej jak możesz. Nim twój szmal zleci do zera zdążysz kupić nawet osiem



żyć! To samo można robić kupując amunicję i inne bajery.

CIVILIZATION

PC, Paweł i Tomek
Jeżeli SETTLERS'em zirykowałeś tereny wokół swego miasta, naciśnij T, a wszystkie zirygowane tereny oraz miasto zostaną ukryte.

COMANCHE

PC, LucasWORKS
Wejdź do menu (ESC) i trzymając BACKSPACE wklep: KYLE. Cheat Menu rulez!

CRAZY FOOTBALL SPORTS

Amiga, Konstanty „Killer” Kalicki
Pioruny, pięści itd. uruchamia klawisz F2.

CYTADELA

Amiga, Florian „Florek” Malak
Broń (pistolet) jest za drugimi drzwiami na lewo.

D-GENERATION

PC, Voyteck
Przy komputerze na 84 piętze w 82 pokoju hasło brzmi: FAMILNE. Na końcu (po rozmowie z Derrią) jak najszybciej przejdź kolejne plansze, zaciągnij potwora do pokoju z laserem (podobny do anteny satelitarnej) i tam go zabij (naciśnij przycisk).

DEATH MASK

Amiga, Michał Ziętara
Gdy zginiesz i pojawi się kamienna płyta, a potem obraz zrobi się czarny, naciśnij klawisz ESC (jak najczęściej) do pojawienia się czerwonej planszy. Wciśnij teraz FIRE i nic nie rób - przeniesie cię do następnej planszy.

DESCENT

PC, Michał Smajdor
GABBAGABBAHEY - włączenie Cheat Mode, MİTZI - wszystkie klucze, RACERX - nieśmiertelność, TWILIGHT - osłony, GUILLE - płaszcz, FARMERJOE - wybór poziomu.

DOG FIGHT

Amiga, Piotr „Prędnator” Niemczak
Gdy wylądujesz (nawet w szczerym polu) uzupełniasz automatycznie paliwo i amunicję.

DRIP

C-64, Łukasz Koszuta
Kody do poziomów: 01-05) LS3AXW, 02-00) 12AQ1W, 02-05) 1AI4RU, 03-00) AGAKIX, 03-05) AOI23A, 04-00) EFR213, 04-05) GDE23A, 05-00) FFR234

DUNE I DUNE CD

PC, KHAN
Koniec bitwy można przyspieszyć udając się na czerwie do miejsca, gdzie się ona toczy. Ukaże się wtedy opcja umożliwiająca zmasowany atak, kończący bitwę w kilka sekund (co wcale nie przesądza o jej wyniku).
Wojciech Nawara
Jeśli Fremeni odmówią pracy zmień ich specjalizację na „army”, a potem ponownie na „spice”.

DUNE 2

PC, Marek Golasz
Gdy atakujesz wieżyczkę, ustaw się w prostej linii (pionowo lub poziomo). Następnie odjedź jedno pole w bok. Jeśli teraz zaatakujesz, wieżyczka cię nie zauważy i nie odpowie na ogień.
Jacek Stuermer
Podczas pracy Harvestera najedź na niego myszką i klikaj tak szybko jak się da. Żniwiarka zacznie zbierać o wiele więcej.

Amiga, PC, Lukas & Wojciech
Aby przejąć w swoje ręce budynek wroga, należy ostrzeliwać go dotąd, aż będzie miał mały (cienki) czerwony pasek w DAMAGE. Wtedy należy wstrzymać atak i wejść do budynku jednostką pieszą!

ELVIRA 2

Amiga, Wudo i Radzik
Aby szybko pokonać Śmierć w kaplicy, w czasie walki użyj raz UNHOLY BARRIER i pięć razy HOLLY BLAST. Dobij FIREBALL'ami.

ENDURO RACER

Spectrum, Jacek Stuermer
Podczas jazdy motocyklem naciśnij CAPS SHIFT + Q. Twój jednośląd będzie bezawaryjnie przejeżdżał przez przeszkody.

FORMULA ONE GRAND PRIX

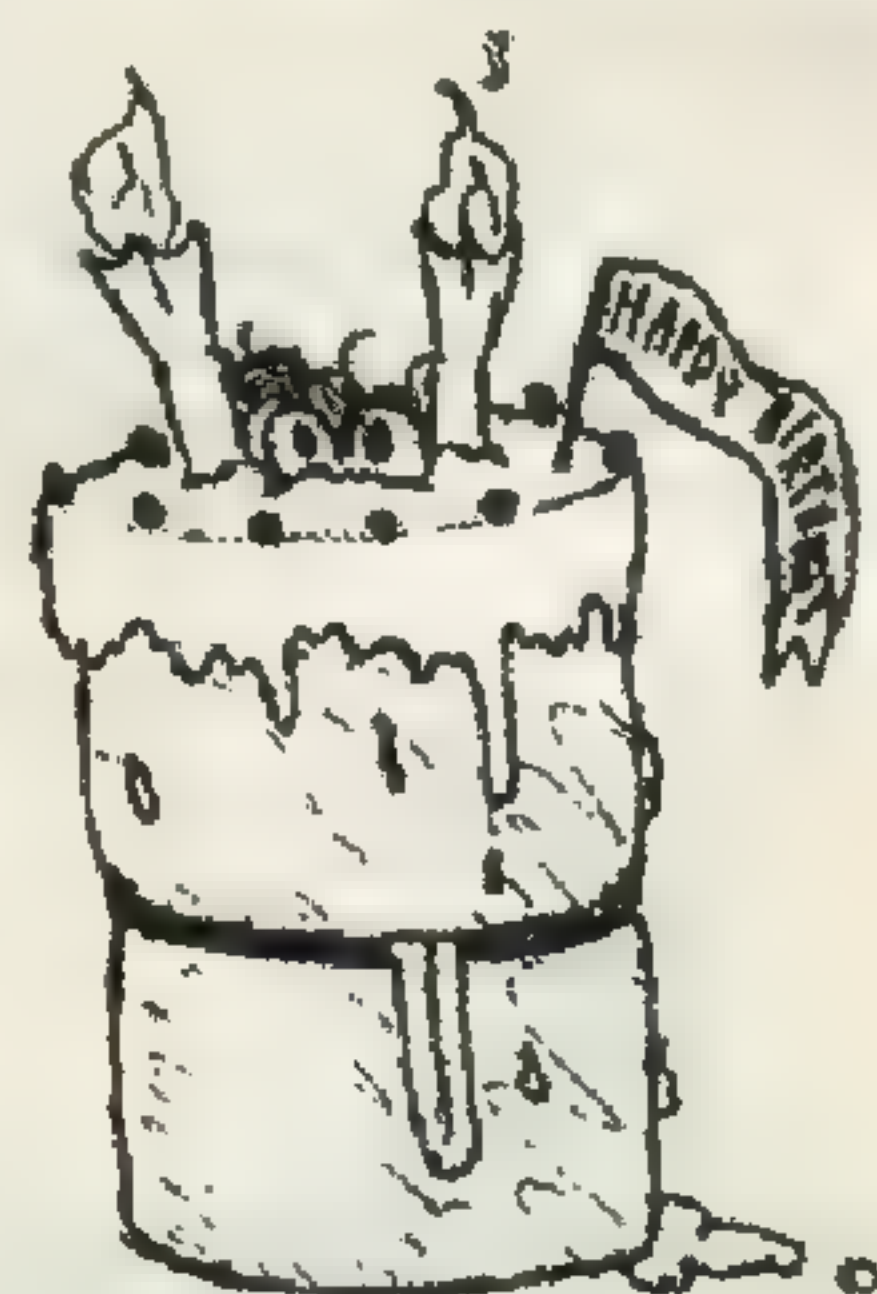
Amiga, Florian „Florek” Malak
Klawiszologia: HELP - kamera do tyłu, DEL - kamera z przodu, Strzałką w górę i dół przetrzasz kamery na przeciwników, strzałką w lewo - kamerta TV, strzałką w prawo - powrót do kokpitu.

FRANKO

Amiga, Krzysztof Matusiak
Stań na ostatnim zabitym facecie i joy w dół + FIRE - możesz usłyszeć trzask kości.

HARPOON

Amiga, Wudo i Radzik
Gdy wystrzelisz NATO'wską torpedę Mk48 do celu bliższego

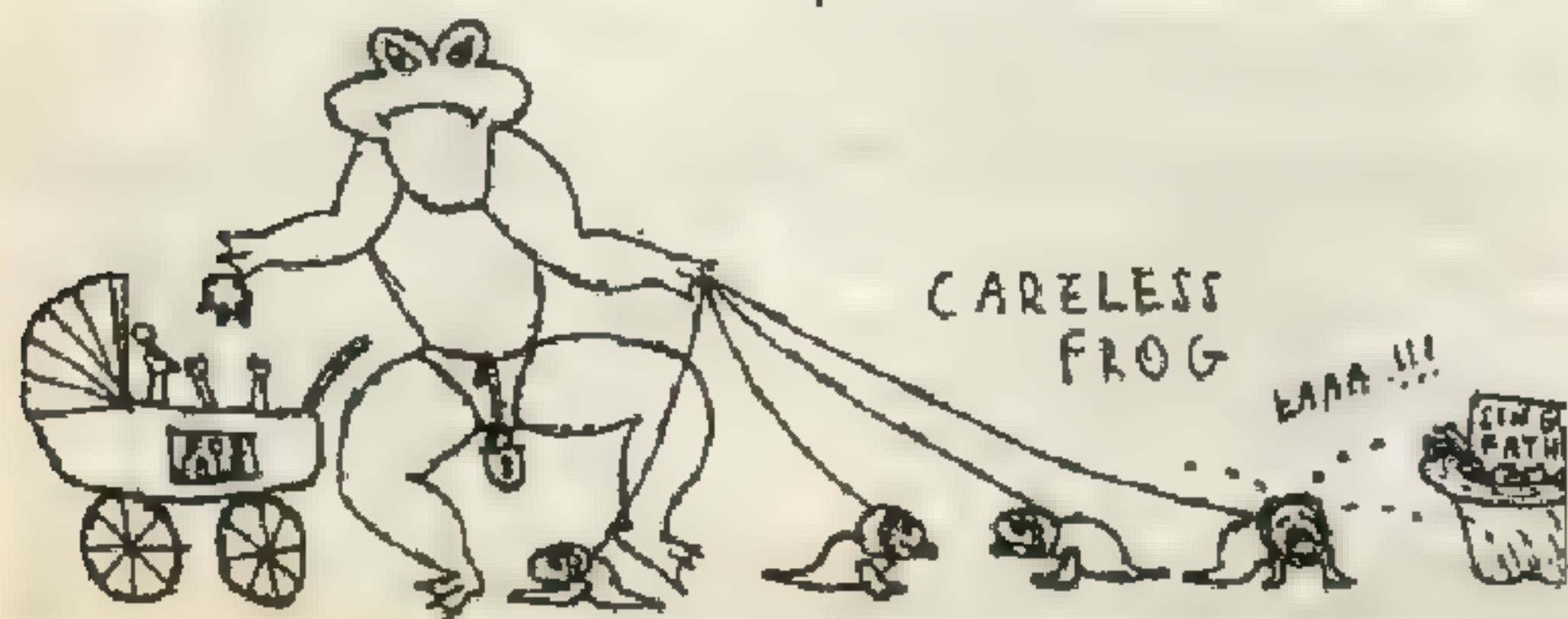


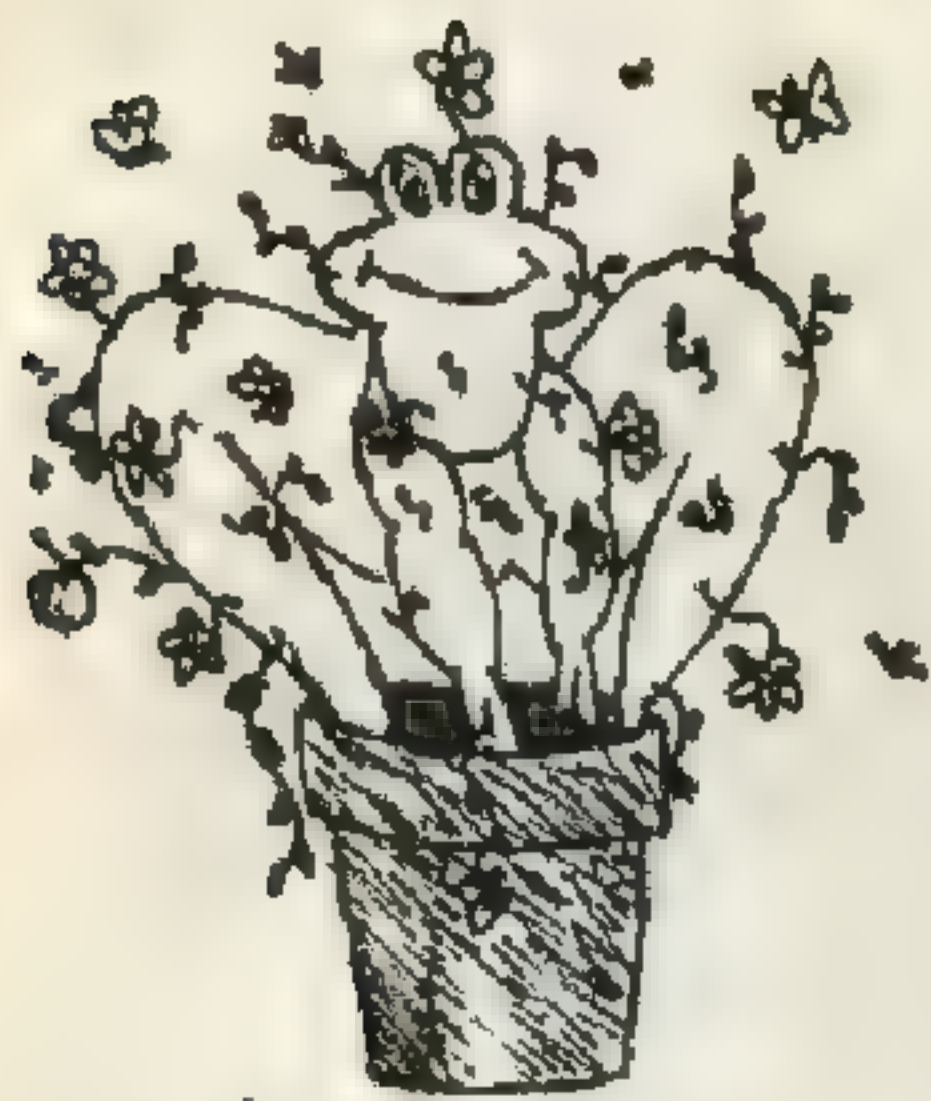
FROG PIE

niż połowa jej zasięgu, torpeda rozwinie prędkość 60 węzłów, a nie 40.

HEIMDALL

PC, Matiz
Aby zdobyć kilka sztuk tego samego przedmiotu, zrób następujące czynności: weź przedmiot, opuść wyspę, zrób save, odczytaj zapisaną grę, wróc na wyspę i weź kolejny egzemplarz danego przedmiotu.





Eco FROG

HERETIC

PC, Michał Smajdor

QUICKEN – nieśmiertelność, RAMBO – wszystkie bronie, SKEL – wszystkie klucze, RAVMAP – pełna mapa, KITTY – przechodzenie przez ściany, ENGAGExy – zmiana poziomu (x – poziom y – epizod), PONCE – 100% zdrowia, SHAZAM – zwiększenie mocy broni, MASSACRE – zabija wszystkich przeciwników, COCKADOODLEDOO – zamiana w kurę.

HURED GUNS

Amiga, Wudo i Radzik

Na ekranie tytułowym wpisz: AMIGA – max. energii lub APPLE GATE – otwarte wszystkie drzwi.

JAGUAR XJ220

Amiga, Wudo i Radzik

Poszukaj w radiu, a znajdziesz muzykę z serialu Drużyna A.

JIM POWER

PC, THUNDERFIST=ZOOLO-OK

Kody do leveli: FORGOTTEN PATH – nie ma; FLYING SHELLFISH – GGFIUM0; GUARDIAN'S CASTLE – EFAMAUNU; NEVERENDING CAVERN – GDGIEU50; DOOM'S DESTROYER – QQMOJXI2; MUTANT'S FOREST – TSMOJXOF; SCARLET SKULL – QRMOZ-ZFL; DRAGON'S TOWER – TTMOZFMU; DARK CORRIDOR – JQMOJKFR; METAL ROADSTER – JSMOZQUB; THE FINAL WAY – KRMOZQ12; THE GUARDIAN – MTMOZ3PF.

JUNGLE STRIKE

Amiga, Konstanty „Killer” Kalkicki

Aby kody z SS'23 działały, wpisz kod XTGJRTNSGFB (czwarta misja) i jako pilota wybierz dziewczynę. Teraz wpisz dowolny kod z SS'23.

LION KING

PC, Muminek

Na planszy tytułowej wpisz DWARF, sprawi to że podczas gry

będą działać klawisze: H – dodanie energii, L – przeskakiwanie leveli.

LITIL DIVIL

PC, Matiz

Odpal grę z następującymi parametrami (można je ze sobą łączyć): KmCiNpOcKeT – klawisz F1 przeskakuje level, Nicole – SHIFT+P przechodzi dane pomieszczenie, MEANING – SHIFT+T daje dodatkową energię, Donkey – T daje dodatkowe skarby, Grumpy – K daje dodatkowe klucze.

LITTLE PUFF

C-64, Łukasz Koszuta

BUTELKA – możesz ziać ogniem. Żeby zniszczyć pień trzeba zionąć ogniem dwa razy. BOX – będzie potrzebne do wzięcia koła do pływania. Żeby przepłynąć przez wodę trzeba mieć LIFE BELT i FOOT-PUMP. HAMMER – użyty na BOX da ci KEY. KEY – otworzy drzwi. TINHAT – chroni głowę przed kokosem (COCONUT).

LIVINGSTONE

Amstrad, Marek Lis

Jeśli wpadłeś do komnaty bez wyjścia, strzel w przełącznik znajdujący się na suficie. Otworzy się wtedy tajne przejście.

CYBER magz

SUPER REMANENT 2 TURBO

A jesienią, tylko z nami, oczywiście, spadają ceny i liście

THE 7TH. GUEST	40
ATARI 2600 ACTION PACK	62
CASTLE MASTER I 3D KIT	
CONSTRUCTION	23
CREATURE SHOCK	56
CYBERACE	30
DEATH GATE	40
DESERT STRIKE	45
DREAM WEB	40
FLIGHT SIMULATOR v5.1 .pc3,5	95
GREAT NAVAL BATTLES 3	104
ISHAR 2	30
K-240 amiga	35
KING'S QUEST 4 amiga	35
L-ZONE	97
METAL MARINES pc3,5.	85
NASCAR RACING	57
PINBALL MANIA pc3,5	60
POLICE QUEST 4 pc3,5	38
RAVENLOFT 2-STONE PROPHET-	100
SAM&MAX-HIT THE ROAD-	45
SLIPSTREAM 5000	90
STALINGRAD-V FOR V6-	110
STAR TREK-NEXT GENERATION-	107
SPACE QUEST COLLECTORS 1-5	110
SUPERKARTS	105
TURRICAN 3 amiga	30
THEIR FINEST HOUR	81
VORTEX-QUANTUM GATE 2-	126

Geny zawierają podatek VAT
Gdy kupujesz dwie gry,
my opłacamy przesyłkę (3zt)

02-776 Warszawa

ul. Hawajska 16/7

tel./fax (0-2) 643-15-28

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25
00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją,
oto fragment naszej oferty:

Crusader – No Remorse	174,-
Mortal Kombat 3	188,-
Need for Speed	127,-
Phantasmagoria (7xCD)	179,-

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą
pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

- programy w wersji PC CD-ROM
- koszt przesyłki wliczony w cenę programu
- cena zawiera podatek VAT
- płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

KIRBY'S DREAM LAND

Game Boy, Niki

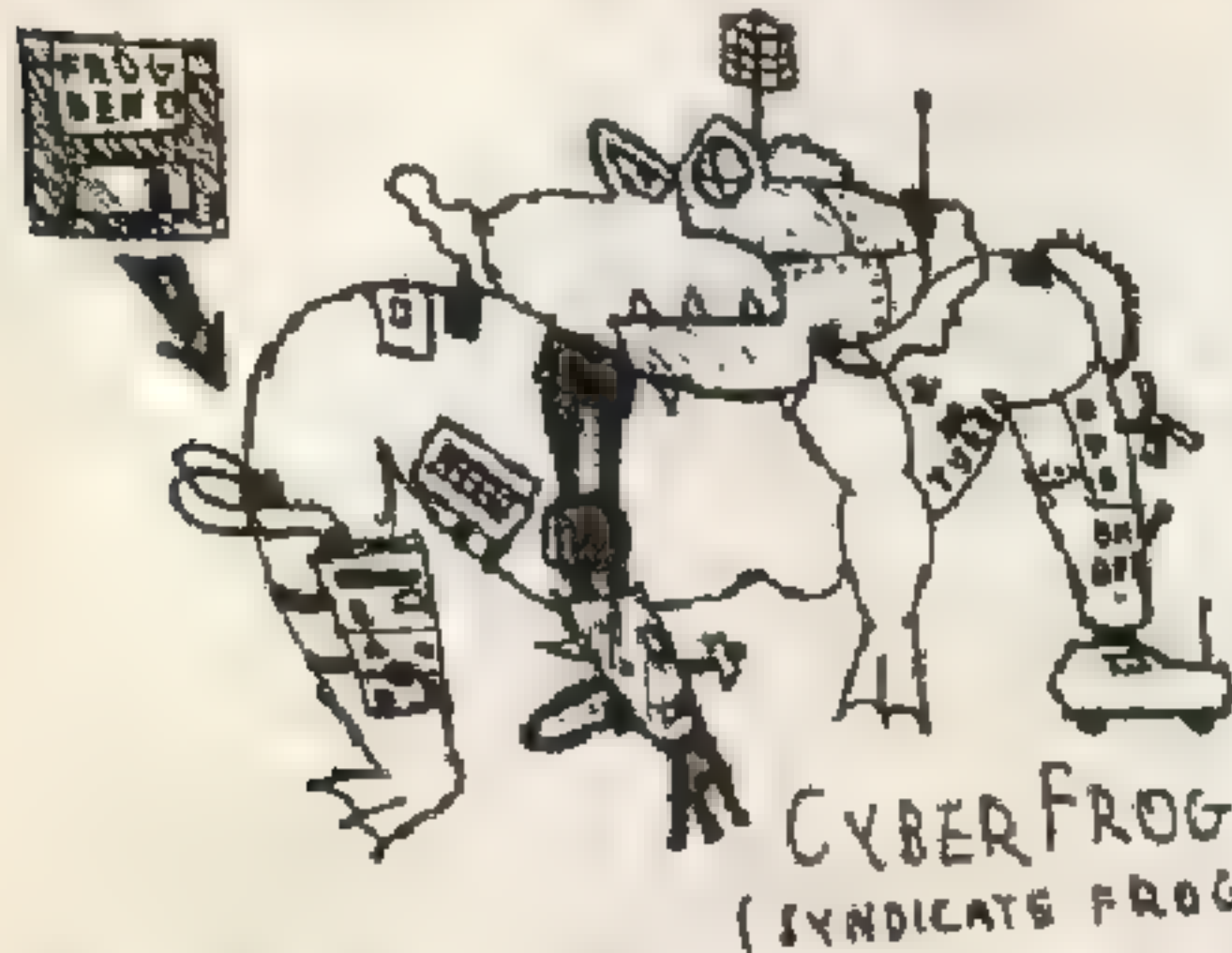
Na ekranie tytułowym przytrzymaj: Dół, B, SELECT – dodatkowe menu. Góra, A, SELECT – Extra Game.

LITTLE BIG ADVENTURE

PC, Marecki TM

Garść porad:

1) Jak zdobyć lewą kartę ID i szablę? Potrzebne są do tego: czwarty stopień magii (woda z je-



ziora), czerwona i niebieska karta do drzwi, katamaran (na 1. półkuli), ślizgacz (na 2. półkuli), benzyna, plecak odrzutowy. Skocz na Pustynię Białych Liści, wymień flet na gitarę. Wróć do ślizgacza i płyn na wyspę Tippet. Weź klucz od wędkarza, otwórz środkowe przejście, skasuj przynajmniej jednego bandytę (drugi ucieknie). W klubie daj gitarę liderowi kapeli, pogadaj z barmanem, przez kanały przedostań się do dinozaura i poleć na Wyspę Fortecy. Pogadaj z jasnym królikiem. Aby móc przedostać się dalej, potrzebne ci plany Centrum Teleportacji. Wróć na Tippet, pogadaj z informatorem. Zostaniesz skierowany do słonia stojącego koło portu, który za 50 Kashes da lokalizację planów – fort na Wyspie Pryncypała. Na dinozaurze udaj się w Himalaje, a potem do ww. miejsca. Przebij się przez straż, otwórz drzwi kartą, załatw Klony, otwórz następne drzwi, skasuj królika i białego słonia, wejdź do środka. Pierwszy facet prawie zawsze zdąży wcisnąć alarm, ale zazwyczaj nie ściąga to Klona. Potem załatw „doktorka” koło teleportu, zabierz klucz i otwórz nim drzwi za robotem. W twoim kierunku ruszy Fun-Frock. Nie panikuj! Uderz go raz kulką, wówczas zawróci i zwieje teleportem likwidując słonia. Droga wolna, pójdz więc do celi na dole sali i weź od więźnia klucz. Otwórz sejf, a staniesz się posiadaczem szabli i informacji, że architekt centrum mieszka tuż obok nas na Wyspie Cytadeli. Udaj się tam niezwłocznie wychodząc z fortu przez okno w celę za „doktorkiem”. Po drodze możesz iść do alei Peg Leg, aby za pomocą plecaka dostać się na małą wyspę i zebrać pudełko na koniczynki. Z naszego domu zostały ruiny. Pogadaj z ja-

snym królikiem, idź na nim do domku, zabierz kartę ze stołu. Potem przez Himalaje na wyspę Brundle. Ewentualnie możesz zajrzeć do tawerny, aby uciszyć oddział próbujący zamknąć lokal, co zaowocuje możliwością zwiedzenia piwnicy (pudełko na koniczynki i dużo dobrych rzeczy).

2) Szablą walczy się w zależności od trybu zachowania. Metoda doskoku w trybie ATHLETIC razi najmocniej, jednak zawodzi przy walce z lepszymi Klonami. Optymalnie walczy się jako AGRESSIVE.

3) W dalszej części gry Supergros (białe słonie) zamiast wyrzutni bomb mają działka na kierowane pociski, więc lepiej z nimi nie zadzierać, chyba że atakujemy z ukrycia lub stoimy blisko i nie dajemy im szansy na strzał.

4) W miarę możliwości należy unikać robotów Spheros. Są one uzbrojone w groźne zielone kule lub pociski kierowane – same trudne do trafienia, mogą wyrządzić wiele szkód. Najlepiej takiego przewrócić i walić póki leży. Dotyczy to wszystkich robotów.

5) Dobra taktyka na Centrum Teleportacji: puść Meca-Pingwina na robota i zanim tamten się unicestwi zlikwiduj Quetcha i przyciski teleportów. Potem zajmij się doktorkiem i komputerem. Wyskocz przez dziurę w ścianie koło popiersia FunFrocka.

6) Pod tymi popiersiami, które nie mają podstawy z napisem, ukryte są komnaty. Można je otworzyć za pomocą rogu. Szczególnie interesujące są podziemia na Wyspie Cytadeli – stojący tam posąg przez całą grę daje nam serca.

7) Gdy masz już plecak odrzutowy, możesz na Pustyni Białych Liści przelecieć na brzeg, zbierając po drodze koniczynkę z małej wysepki. Uważaj tylko, aby wychodzący z toalety żołdak nie zepchnął cię do wody.



8) Elf z Himalajów za okazaniem niebieskiej karty daje ci trzy koniczynki.

9) Napadając na kasjera w bibliotece możesz zdobyć 25 Kashes – do pokonania tylko jeden zwykły żołnierz.

10) Łatwo można uniknąć belki pod pustynią (druga sekcja). Zbiegnij po schodach i stojąc na ukos skocz na podest umieszczony najbardziej na południe. Ponieważ w innych miejscach jest tam płot, belka ominie cię. Idź dalej na wschód i przełącz gałkę. Od tej pory belka będzie wpadać do dziury w podłodze. Uważaj tylko na ogniste kule.

MAGIC CANDLE 2

Amiga, Norbert Pietrich

Kilka magicznych haseł potrzebnych aby wejść do miejsc: MARATUL – RUANDIR; NAMAZ – VUMAKLECH; CATACOMBS – YOMMANIS; RUZ – JIMMELKIN; DEMOSPINE – WAHARNIAL; ? – ZARADENAK.

MAX WARRIOR

Nintendo, David Master

Kody: 2) 5963, 3) 8920, 4) 0948.

MOONSTONE

PC, Dezerter

Smoka najlepiej zabić tak: 1. Idź w prawy górny róg, 2. Czekaj aż smok wyprostuje szyję, 3. Teraz biegnij w lewy dolny róg, 4. Idź cały czas do góry – smok podniesie prawą nogę i wtedy wejdź pod niego, 5. Teraz tylko ENTER + góra lub ENTER + lewo-góra aż do skutku. Uzdrawianie: 1. Flaszki z napojem uzdrawiającym: jedna butelka podnosi wytrzymałość do maximum, ale gdy wytrzymałość jest już na max. wtedy dostajesz jedno życie. 2. Druidzi – dajemy im magiczne przedmioty. Jeden przedmiot to tak jak jedna flaszka z napojem uzdrawiającym. 3. U HEALER'a danie mu 10 monet to tak jak jedna butelka. 4. W wiosce (w miejscu rozpoczęcia gry) jest dodawana wytrzymałość, ale tylko do maxa, nie można tam uzyskać życia. 5. W wieży (czasem). 6. Wytrzymałość czasami sama się odnawia.

NIGEL MANSELL

PC, X-Soft

Po wybraniu trasy, spójrz na pogodę i wilgotność (WEATHER REPORT). Jeżeli nie będzie ci odpowiadać, wejdź do menu TUNE CAR i wyjdź z niego. Powtarzaj aż do skutku.

PREHISTORIX

PC, Wojciech Nawara

W drugiej planszy nie zbieraj zapalniczki, tylko dojdź do końca planszy i daj joya w dół – extra poziom.

PREMIER MANAGER

Amiga, Wudo i Radzik

Zadzwoń pod 781560 – wszystko na max. i 20 mln. funtów.

RACE AGAINST TIME

Spectrum, Hamster

Przedmioty i ich zastosowanie: STOOL – użyj w Azji na podeście;



SPANNER – zakręć fontannę; AXE – zetnij krzak w Ameryce Płn.; SPHINX – użyj koło rzeźb w Afryce, aby zdobyć HEAD DRESS – po wejściu do piramidy musisz dojść do końca w prawo i podskoczyć.

REBEL ASSAULT

PC, KHAN

Po kalibracji joysticka, gdy pojawia się logo LUCAS ARTS, należy wcisnąć kolejno: GÓRA, FIRE, DÓŁ, FIRE, LEWO, FIRE, PRAWO, FIRE. Po chwili powinien rozleć się dźwięk dzwonka i chórek śpiewający Lucas Arts. Od tej chwili aktywne są klawisze: od 1 do 9 i od A do F – wybór dowolnego z piętnastu etapów gry. W czasie gry: szary plus – zerowanie poziomu zniszczeń, szary minus – zwiększanie poziomu zniszczeń (dla ambitnych), Z – koniec gry i przejście do głównego menu.

RELENTLESS TWINS' ADVENTURE

PC, Avatar

Warto skorzystać z opcji kopiowania zapisanych stanów gry, tzn. mieć nagrane dwa stany gry, grać



na pierwszym, a gdy dojdiesz do jakiejś nowej lokacji, wejdź do menu gry i przy pomocy opcji DELETE SAVED GAME skasuj drugi stan i opcją COPY SAVED GAME skopiuj pierwszy stan pod nazwą drugiego. Jeśli np. stracisz życie, to wtedy kasujesz pierwszy zapis, a drugi kopiujesz pod nazwą pierwszego.

RISE OF THE ROBOTS

Amiga, Piotr „Predator” Niemczak

Zamiast pierwszego dysku włóż ósmy – super demo. Gdy grasz na dwóch graczy i wyskoczy HAN-DICAP, poruszaj joyami na boki. Pojawi się SUPERVISOR.

RISE OF THE TRIAD

PC, Michał Smajdor
 kody: DIPSTICK – włączenie Cheat Mode, SIXTOYS – 100% broni, zdrowia i kluczy, SHOTME – nieśmiertelność, BURNME – odporność na ogień, LUNGDUNG – maska przeciwgazowa, FLYBOY – latanie, BADTRIP – wariacje, BOING – odbijanie się od ścian, GOARCH – następny poziom, GO TO – wybór poziomu, GOBERS – restart epizodu, REEN – restart poziomu, WHACK – strata 10% zdrowia, PANIC – strata broni, 86ME – śmierć, RIDE – widok z lecącego pocisku, MAESTRO – wybór muzyki, CARTIER – pełna mapa, RECORD – początek nagrywania, STOP – koniec nagrywania własnego dema, PLAY – demo, LONDON – mgła, NODNOL – wyłączenie mgły, WHERE – współrzędne gdzie jesteś, GOGATES – wyjście do DOS-u.
 Bronie: TOOSAD – czary, HUNTPACK – podwójne rakietki, JOHNWOOL – podwójny pistolet, PLUGEM – karabin, VANILLA – bazooka, FIREBOMB – bomby ogniowe, HOTTIMES – rakietki samonaprowadzające, BOOZE – rakietki, BONES – bomby naziemne.

SECRET AGENT

PC, VEDAR
 W czasie gry naciśnij równocześnie: X+J+P – nieśmiertelność, P+O+N+D – przenoszenie między levelami.

SENDA SALVATE

Spectrum, Hamster
 Kod do drugiej części: PLATANON.

SETTLERS

Amiga, Konstanty „Killer” Kallicki
 Kod do ostatniego levela: PASSIVE.

SINCIY 2000

PC, Wojciech Nawara
 Obok zwykłych domów (light residential) warto budować droższe (dense residential). W tych miejscach ludzie budują nie tylko mieszkania dla bogaczy, lecz również kościoły, co podwyższa ich morale. Jeśli chcesz wyciąć las nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wycinaj po 2-3 kwadraty – ludzie nie buntują się.

SKID MARKS

Amiga, Wudo i Radzik
 Wybierz trasę ze skocznią. Po zeskoczeniu z niej zatrzymaj się, zawróć i rozpuść jadąc z powrotem. Ciekawy efekt.

Poszukujemy dystrybutorów na terenie kraju.

MARK SOFT

Każda gra z polską instrukcją!

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

W sprzedaży m.in.:

CD32

Alfred Chicken	29,30	Gloom	73,20	Superfrog	39,00
Alien Breed 3D	119,50	Guardian	46,40	Super Skidmarks	70,80
Alien Breed Tower Assault	84,20	Kingpin	51,20	Surf Ninjas	46,40
All Terrain Racing	74,40	Overkill + Lunar-C	29,30	Trolls	46,40
Arcade Pool	52,50	Roadkill	51,20	Ultimate Body Blows	51,20
Big 6	61,00	Sensible Soccer	42,70	Whales Voyage	46,40
Chaos Engine	45,10	Soccer Superstars	58,60	Whizz	58,60
Dangerous Streets	46,40	Summer Olympix	46,40		
Fiers and Ice	45,10	Super Stardust	79,90		

Amiga

Alfred Chicken A1200	29,30	F17 Challenge	39,00	Roadkill A1200	32,90
Alfred Chicken	29,30	Fantastic Dizzy	32,90	Seek and Destroy	39,00
Alien Breed	35,40	Fears A1200	58,50	Soccer Superstars A1200	69,50
Alien Breed 3D A1200	119,50	• Flight of the Intruder	26,80	Soccer Superstars	69,50
Alien Breed Tower Assault	59,80	Fury of the Furries	52,50	Summer Camp	19,50
All Terrain Racing	72,00	Gear Works	28,00	Super Skidmarks	41,50
Apidyra	28,00	Genesis	52,50	Super Stardust A1200	79,90
Arcade Pool	32,90	Gloom A1200	58,50	Surf Ninjas A1200	28,00
Assassin	28,00	Guardian A1200	32,90	Tornado A1200	57,30
Body Blows	24,40	Harold's Mission (10 dysków)	51,20	Tornado	54,90
Body Blows Galactic A1200	79,90	High Seas Trader A1200	51,20	Total Carnage A1200	22,00
Brides of Drakula	22,00	Hiper Słownik (ang.-pol., pol.-ang.)	22,00	Trolls A1200	25,70
Campaign 2	89,00	Kingpin	40,30	Trolls	23,20
Cardiass	19,50	Lost in Mine	30,50	Uridium II	39,00
Collection vol. one Body Blows + Superfrog + Overdrive	59,80	Mean Arenas	22,00	Whizz A1200	34,20
Crystal Dragon	51,20	Mentor	35,00	Whizz	31,70
Dangerous Streets	28,00	Oscar A1200	28,00	Winter Supersports	23,20
Dawn Patrol	89,00	Oscar	25,60	Wisielec	19,50
Deep Core	22,00	Out to Lunch A1200	29,30	World Cup Year '94	
Demon Blue	17,00	Overdrive	24,40	Sensible Soccer, Goal, Striker, Championship Manager 93/94	76,90
Dreamweb A 1200	89,00	Overkill A1200	29,30	Worlds of Legend	46,40
Dreamweb	89,00	Project-X	39,00	Zeewolf	69,50
Eksperyment Delfin	34,00	Qwak	39,00		
Euro Soccer	28,00	Rally Championships A500+/600	42,70		
		Rally Championships A1200	54,90		

PC CD ROM

Alien Breed Tower Assault	100,00	Picture Perfect Golf	98,80	• Walls of Rome	51,20
Civil War	98,80	Rally Championships	67,10	Whizz	39,00
Dawn Patrol	101,30	Soccer Superstars	69,50	World Cup Year '94	
Dreamweb	101,30	• Space Shuttle	51,20	Sensible Soccer, Goal, Striker, Championship Manager 93/94	91,50
• Jack Nicklaus Golf	51,20	Tornado	61,00	• Worlds of Legend	51,20
Kingpin	51,20	Ultimate Body Blows	84,20		

PC

Alien Breed	36,60	Gear Works	22,00	Trolls	25,60
Alien Breed Tower Assault	87,80	Genesis	52,50	Ultimate Body Blows	79,90
Arcade Pool	45,10	High Seas Trader	58,50	Valhalla	46,40
Campaign 2	98,80	Jonny Quest	28,10	Virtuoso	48,80
Classic Collection (4 gry)	30,50	Liga Polska Manager '95	39,00	Walls of Rome	46,40
Dangerous Streets	28,00	Oscar	30,50	Whizz	35,20
Dawn Patrol	98,80	Overdrive	59,80	Winter Supersports	23,20
Demon Blue	17,00	Project-X	59,80	World Cup Year '94	
Dreamweb	89,10	Rally Championships	34,80	Sensible Soccer, Goal, Striker, Championships Manager 93/94	89,00
Euro Soccer	28,00	Soccer Superstars	69,50	• Worlds of Legend	46,40
Evasive Action	48,80	Superfrog	59,80		
Front Lines	58,50	Surf Ninjas	28,00		
Fury of the Furries	52,50	Tornado	57,30		

Commodore 64 (kasetka)

Demon Blue	5,50	Nightbreed	5,50	Skate Wars	5,50
Dragon Spirit	5,50	Puffy's Saga	5,50	Spy Who Loved Me	5,50
Elvira Arcade Game	8,00	Puzznic	5,50	Winter Supersports	8,00
Elvira II (dysk)	19,50	Rodeo Games	5,50		
Klaxx	5,50	S.T.U.N. Runner	5,50		

• – Program posiada instrukcję tylko w języku angielskim.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Lipńska 2, 00-968 Warszawa, skr. poczt. 114

tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22)



Tel. (036) 22621 w. 468
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal	Hurt z Vat bez Vat
7th Guest	64,90	46,04
Acqia Guardian	93,90	63,46
Apache Longbow	169,90	116,05
Aces of the Deep	99,90	68,24
Betrayal at Kondor	74,90	51,16
Bureau 13	64,90	47,78
Buried in Time	199,90	133,16
Chaos Control	129,90	86,54
Clockwork	99,90	66,57
Command & Conquer	149,90	105,00
Corridor 7	69,90	46,58
Creature Shock	129,90	86,57
Critical Path	59,90	39,90
Cyberia	99,90	66,50
Cyberwar	144,90	99,90
Cyclomania	119,90	84,00
Daedalus Encounter	131,90	92,89
Dark Sun2	75,90	52,72
Day of Tentacle	79,90	48,36
Delta V	99,90	63,97
Dragon Lore	74,90	49,91
Dream Webb	72,90	54,58
Ecstasica	74,90	47,04
Fade to Black	169,90	115,90
Flight Unlimited	149,90	101,62
Full Throttle	174,90	122,88
FX Fighter	164,90	112,62
Gabriel Knight	73,90	46,72
Hardball 4	119,90	85,00
Hell	79,90	53,25
Jody Car Race	76,90	54,34
Iron Hellx	59,90	39,92
Ishar 3	89,90	60,40
King Quest VII	129,90	81,15
Legend of Kyrandia	59,90	40,24
Lion King Story Book	149,90	101,64
Lords of the Rings	87,90	60,04
Marine Fighter	119,90	85,00
Mad Dog 1	58,90	38,52
Mad Dog 2	67,90	46,38
Mega Pack 2	149,90	105,02
Menzoborranzan	73,90	49,25
Microcosm	61,90	39,34
Mortal Combat II	169,90	119,03
Monthly Python's		
Complete Waste of Time	109,90	73,24
Myst	124,90	83,23
Nascar Racing	99,90	68,24
NHL HOCKEY 96	194,90	129,80
Penzer General	69,90	46,58
Rebel Assault	90,90	60,82
Return to Zork	69,90	42,62
Rise of the Triad	104,90	65,98
Sam + Max	78,90	53,89
Sim City 2000	84,90	57,99
Star Trek 25th Ann.	85,90	56,56
System Shock	93,90	62,57
USS Ticonderoga	79,90	53,25
Who shot Johnny Rock	54,90	31,97
X-Com Terror from the Dee	139,90	93,86
20th Century Video AI	39,90	26,59
3-D Animation	39,90	27,25
Arthurs Teacher	66,90	42,84
Beetles "A Hard Day's Night"	84,90	56,58
Chessmaster 4000 Turbo	59,90	40,92
Compton's Encyc. 95	74,90	52,53
David Bowie "Jump"	159,90	106,56
Grellier 95	69,90	46,58
Jets & Props	49,90	33,25
KGB World Fact Book	44,90	30,67
M.S. Bookshelf 95	149,90	99,90
M.S. Dangerous Creature	109,90	71,20
M.S. Dinosaur	114,90	76,56
M.S. Encarta 95	129,90	88,73
M.S. Musical Instruments	109,90	73,24
Motorcycle Registry 95	61,90	41,25
Wingames 1, 2, 3	21,90	13,00
Mediashare 1 - 18	19,60	12,00
Megashare 1, 2, 3	21,90	13,00
Supergames 1 - 10	21,90	13,00
30 CD's Media-products		333 Zł
Adultshare 1 - 4	35,00	14,00
Wer Dreams 1 - 3	32,00	21,00

Toshiba XM-5302B ↓ 650 Zł
(Quad-IDE, Access time 160ms)
Sony CD 55D 299 Zł
(Double-IDE, 2.4 Speed)

Nowe Tytuły

Magic
159 Zł Carpet 2

Megapack 3 :
Lemnisc, Megapack, TFX, Vortex, Cyclones
Jazmin, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion,
Journesyma Projekt
12 CD's tylko 139 Zł

Phantasmagoria
7 CD's Horror adventure 193 Zł

SPHERON

C-64, Łukasz Koszuta
Koło służy do pływania, skrzydła do latania. Żeby użyć jakiejś rzeczy należy nacisnąć spację i wybrać rzecz joystickiem. Koło przyda się na trzeciej planszy.

SPY VS. SPY 4

C-64, Radosław „Licho” Lis
Wejź do igloo, by uzupełnić energię.



STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

PC, Norbert Petrich
PREFIX CODE dla USS. MASADA w drugim epizodzie: 293391-197736-3829.

STEED THE SLUG

Amiga, Lucas Jaśkiewicz
Kody: 2) RDNUHCCMGU, 3) EDOUTIOCKO, 4) HDPFU-VLCCM, 5) ODQMFUPLIC, 6) MEBHETPIAG, 7) LECGOD-TRHK, 8) NEDGFLQVRL, 9) DEFVHAGHLU, 10) PEGTTHIGLD.

SUPER FROG

Amiga, Piotr „Predator” Niemczak
Jeśli chcesz zacząć grę od poziomu PROJECT F, to wpisz 837122.
Robert „Scorpion” Postawa
Poprawka do kodu - Zamek, drugi podetap. Prawidłowy kod: 446364.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

PC, Gregorius
Uzupełnienie do ciosów Chun Li: Lewo 2 sek. - Prawo - K1/K2/K3.

SYNDICATE

PC, KHAN
Cierpliwi, mający już nieco zdobytych terytoriów, mogą wzbogacić się zostawiając na godzinę (lub dłużej) włączoną grę. Działa także z AMERICAN REVOLT. Ponadto w grze działają klawisze F3 - stopniowe przyspieszanie tempa akcji i F4 - stopniowe zwalnianie tempa akcji. Skutek odczuwalny jest dopiero po kilkukrotnym wciśnięciu klawisza.

TERMINAL VELOCITY

PC, Marcin „Siwy” Siwecki
W czasie gry wpisz: TRIGODS - niezwyłość, TRISHLD -

osłony, TRINEXT - następna misja, TRIHOUR - hover pad, MANIACS - dopalacz, TRISCOPE - oscyloskop, TRIBURN - „Terminal Velocity”, TRFRAME - licznik, 3DREALM - dodaje broń, TRFIR (1, 2, ..., 9, 0) - rodzaje broni.

THAURUS

PC, Kamil Szafara
Kody. Wielkość liter, znaki zapytania, wykrzykniki, kropki, odstępy pomiędzy wyrazami i podobne detale mają znaczenie! Kody nie zawierają błędów (np. do planszy 15 naprawdę trzeba wpisać „zębny”). 1) bezzębny krokodyl, 2) hub-551, 3) Arrakis, 4) tost, 5) walk away, 6) perpetuum mobile, 7) wyszedłem do sklepu!, 8) jajco, 9) highlander, 10) wesole krasnoludki, 11) Litwo! Ojczyzno moja, 12) dzika kaczką, 13) a może by tak..., 14) ździebełko trawy, 15) zębny krokodyl, 16) zero po minusach, 17) ja tu tylko sprzątam, 18) Pan Twardowski, 19) November Rain, 20) Silmarillion, 21) Leonardo da Vinci, 22) weź mnie żywcem, 23) Interfejs równoległy, 24) nie nudzisz się?, 25) Guns & Roses, 26) spróbuj tego, 27) datalifeplus, 28) dwadzieścia osiem, 29) rtyv4eh8kv3acd23hj8p, 30) homo divisis, 31) homo determinatus, 32) bez aluzji!, 33) czyżbyś się zmęczył?, 34) astronomi and trade, 35) na początku był ibm, 36) qwertyuiopasdfghjklz, 37) ja już nie mogę!!!, 38) 3 art team to my!, 39) homo saple - czyż nie?, 40) 1237*4523=5594951, 41) kryształowa kula, 42) Chicago Bulls, 43) kryształowa kula 2, 44) kompletna kaszana!, 45) Indigo 2, 46) pentium, 47) Apple, 48) myślisz więc jesteś!, 49) prawie, prawie, 50) Poziom 1, 51) Jeszcze grasz?, 52) Baggins, 53) Colani!, 54) Asuruaslrpal III, 55) No problem!, 56) Nie ma jak symetria!, 57) Muad'Dib, 58) Gazeta Wyborcza, 59) It's easy!, 60) Easy up side down!, 61) To samo razy 4, 62) Dasz sobie radę?, 63) F-15 Strike Eagle, 64) Bubble Double, 65) Vincent van Gogh, 66) 1974.03.01, 67) 1974.03.01 part two, 68) ..., 69) dsghert345rwt33e324.

THINK CROSS

PC, Matiz
CUSTOM, MASTER, FUTURE, DORADO, GREECE, FLAMES, ANIMAL, EPOPEE, JAGUAR, MATRIX, WIZARD, CATGUT, FIRING, LADDER, FIRKIN, SPHINX, TYPIST, VOYAGE, PALACE, DECADE, ARMADA, ESTATE, Gopher, KERNEL, JUMPER, GROOVE, HIPHOP, OFFSET, SUINEG.

TOP GEAR 2

Amiga, Kadłub
Dopalacze dla Player 1 - Spacja. Dopalacze dla Player 2 - szybkie naciśnięcie FIRE. Kody: 11) QD5139TQ +PQCFGWB%632GG - Skandynawia 136 tys \$; 12) +N957H6G#9YD-GHYCB743HH - Ameryka Południowa, 172 tys.; 13) 7J735W9HHRPMPQ6LJS#9QQ - Hiszpania, 202 tys; 14)



LTF%CC%[YYM8T%N#9YT R++ - Szwajcaria; 15) PG#68BVV9 8LJ[T7ML+[#RR - USA. Kody 1-10 zamieszczone były w SS'25.

TOXIC CRUSADERS

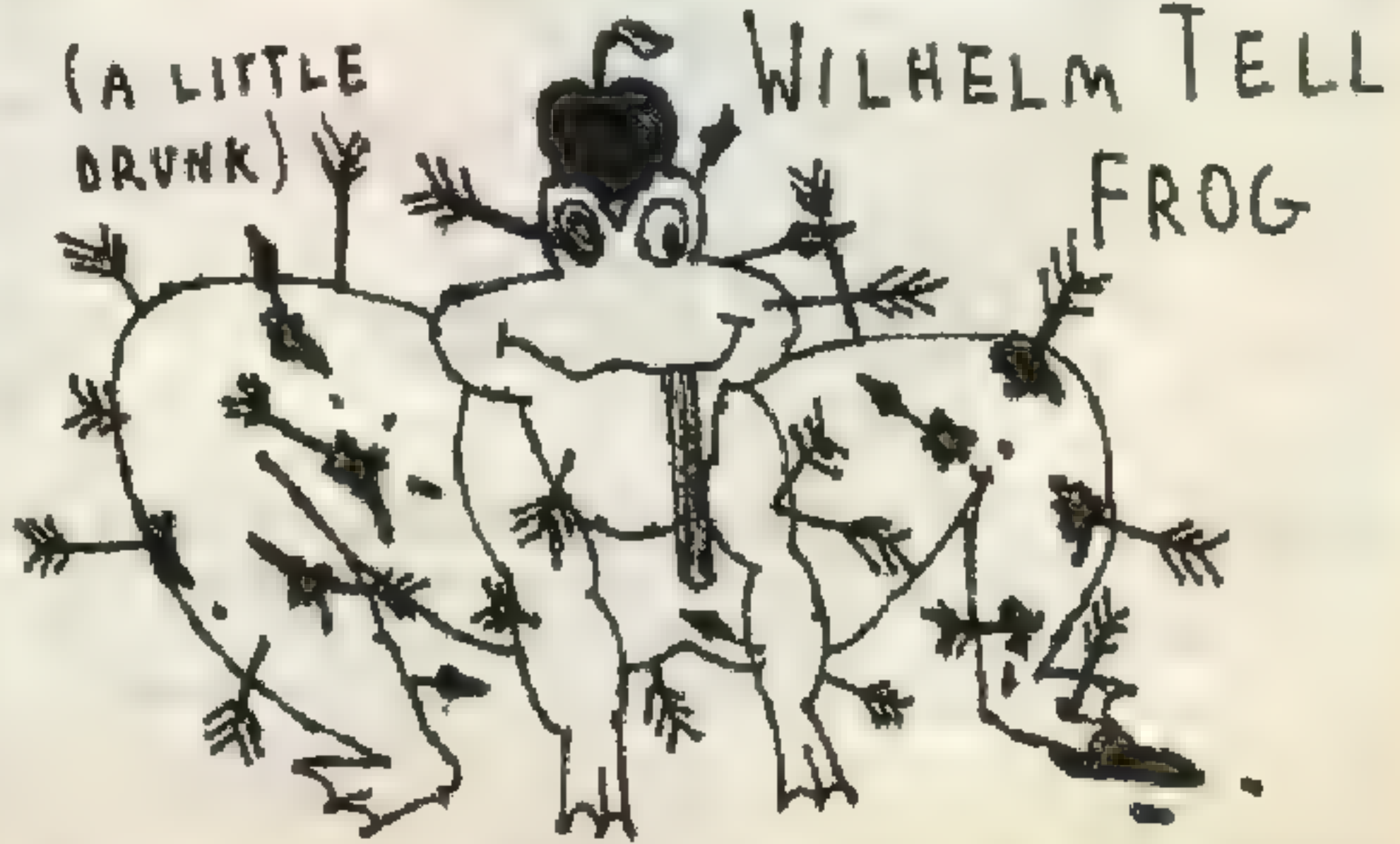
Nintendo, David Master
Kody: 2) 2258, 3) 7525, 4) 8956, 5) 8248.

TRENER

C-64, Andrzej Dec
Jeśli chcesz ściągać na mecze wielu kibiców, graj bardzo ofensywnie. Przy grach z trudnym przeciwnikiem graj defensywnie i wyznaczaj większe premie dla zawodników.

UGHI

PC, Wojciech Nawara
Wszystkie kody do poziomów można znaleźć przeglądając plik





PORT IN ... ATTACK WARNING), a chcesz tego uniknąć, to zapisz szybko stan gry, a następnie go odczytaj. Kłopot z głowy.

VAXINE

PC, Matiz
Podczas gry wpisz: WILDEBEESTE. Teraz F1 - level do przodu, F2 - level do tyłu, F3 - dziesięć leveli do przodu, F4 - dziesięć leveli do tyłu, F5 - koniec gry.

WARCRAFT

PC, Łukasz Wieczorek
Wciśnij ENTER i wpisz: CORWIN OF AMBER (i znów ENTER). Uruchamiasz w ten sposób CHEAT MODE. Od tej pory możesz wpisywać kody (przed i po kodzie należy nacisnąć ENTER): HURRY UP GUYS - znacznie szybciej stawiasz budowle i trenujesz ludzi; SALLY SHEARS - od-



MUTANT FROG

krywa się cała mapa; EYE OF NEWT - magowie dysponują wszystkimi czarami; POT OF GOLD - dodaje 10.000 szt. złota i 5.000 drewna; IRON FORGE - automatyczny rozwój technologii; THERE CAN BE ONLY ONE - twoi żołnierze są nieśmiertelni a budowle niezniszczalne, siła ciosu każdego żołnierza jest równa sile katapulty; YOURS TRULY - zakończenie poziomu zwycięstwem; CRUSHING DEFEAT - zakończenie poziomu przegraną; IDES OF MARCH - końcowa sekwencja danej kampanii. Można też zmieniać poziomy np. ORC9 to przejście na dziewiąty poziom u Orków.

WILD WEST SEYMOUR

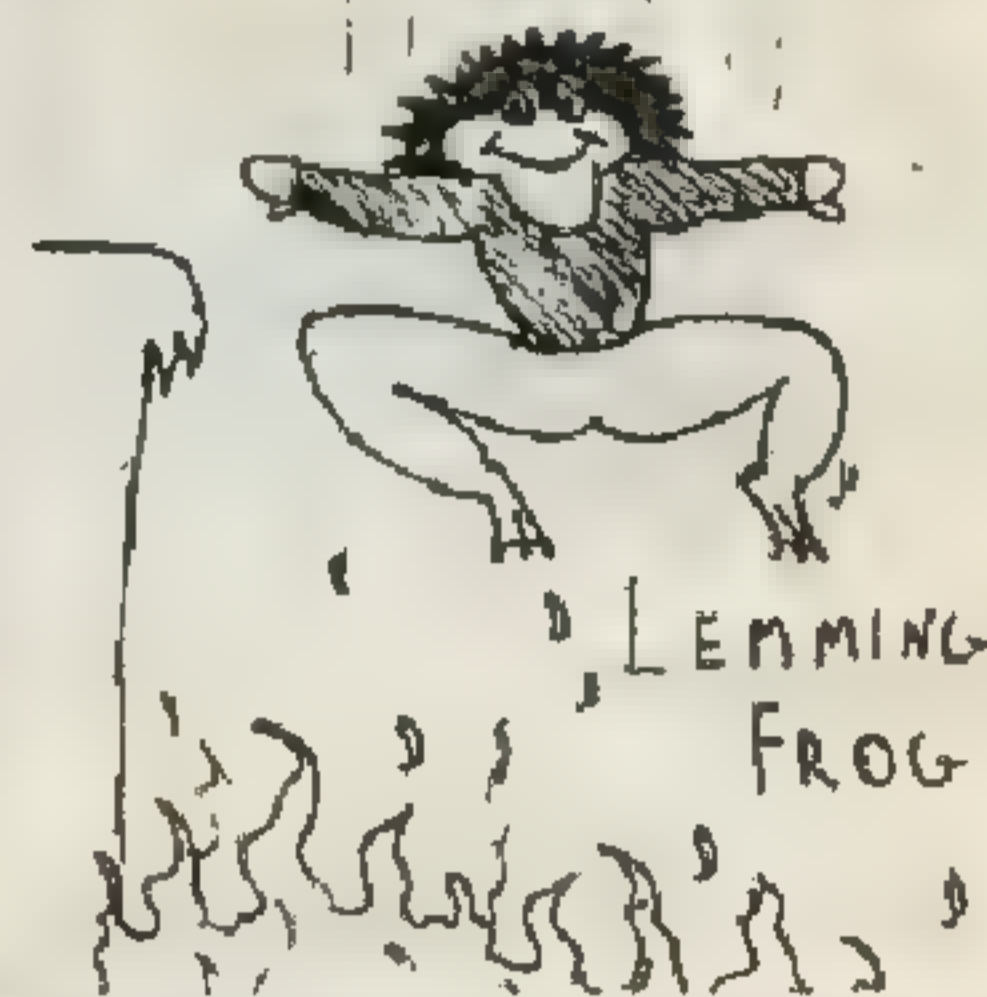
C-64, Radosław „Licho” Lis
Kody: 2) 21D135008, 3) 10C700068, 4) 238A35008.

WING COMMANDER

PC, Dominikus
Uruchom grę przez: wc Origin -k (podobnie wc2 i wc3) daje to niezniszczalność osłon.

WOLFCHILD

Amiga, Łukasz Stankiewicz
Wpisz na ekranie tytułowym: ITS NOT A WALKING - nie-



UGH.EXE nawet zwykłym nortonskim VIEW. Znajdują się one około 92% długości pliku.

ULTIMA UNDERWORLD 2

PC, Matiz
Czar VAS ORT YLEM podnosi walory magiczne ekwipunku oraz broni.

UTOPIA

Amiga, Bartłomiej Urban
Gdy pojawi się komunikat o ataku na twoje posiadłości (SPY RE-

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

NOWE TYTUŁY. ATRAKCYJNE CENY.

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

SAGITA

02-903 Warszawa

ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres - z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
<input type="checkbox"/> 3D POOL	14,60
<input type="checkbox"/> 3 HITY	59,50
<input type="checkbox"/> ACTION FIGHTER	14,60
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED	35,30
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED 3D A1200	115,00
<input type="checkbox"/> ALIEN BR. TOWER ASSAULT A+A1200	59,00
<input type="checkbox"/> ALL TERRAIN RACING	71,00
<input type="checkbox"/> APIDYA	28,00
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL	32,90
<input type="checkbox"/> ASSASSIN	28,00
<input type="checkbox"/> BARBARIAN	14,50
<input type="checkbox"/> BIONIC COMMANDO	14,60
<input type="checkbox"/> BODY BLOWS	24,00
<input type="checkbox"/> BODY BLOWS GAL. A1200	79,50
<input type="checkbox"/> BRIDES OF DRACULA	21,90
<input type="checkbox"/> BRUTAL FOOTBALL	29,50
<input type="checkbox"/> BRUTAL FOOTBALL A1200	29,50
<input type="checkbox"/> BUDOKAN	18,30
<input type="checkbox"/> BURNTIME	39,50
<input type="checkbox"/> CADAVER	24,40
<input type="checkbox"/> CALIFORNIA GAMES 2	14,60
<input type="checkbox"/> CAMPAIGN 2	87,00
<input type="checkbox"/> CANNON FODDER 2	59,00
<input type="checkbox"/> CO DO GROSZA	25,00
<input type="checkbox"/> COLONEL'S BEQUEST	24,40
<input type="checkbox"/> CRUISE FOR A CORPSE	24,40
<input type="checkbox"/> CRYSTALS OF ARBOREA	24,00
<input type="checkbox"/> CYBERFORCE	29,50
<input type="checkbox"/> CYTADELA	39,50
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	28,00
<input type="checkbox"/> DAN WILDER	21,00
<input type="checkbox"/> DAWN PATROL	87,00
<input type="checkbox"/> DEEP CORE	21,90
<input type="checkbox"/> DEMON BLUE	17,00
<input type="checkbox"/> DESERT STRIKE	24,40
<input type="checkbox"/> DOMAN-GRZECHY ARDANA	33,00
<input type="checkbox"/> DRACULA	18,00
<input type="checkbox"/> DREAMWEB	89,00
<input type="checkbox"/> DREAMWEB A1200	89,00
<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER	24,40
<input type="checkbox"/> EKSPERYMENT DELFIN	34,00
<input type="checkbox"/> EPIC	24,00
<input type="checkbox"/> EUROSOCER	28,00
<input type="checkbox"/> F17 CHALLENGE	39,00
<input type="checkbox"/> F-19	18,30
<input type="checkbox"/> FANTASTIC DIZZY	32,90

<input type="checkbox"/> FEARS A1200	58,50
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY A500	61,00
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY A1200	61,00
<input type="checkbox"/> FLIGHT OF THE INTRUDER	26,50
<input type="checkbox"/> FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23,50
<input type="checkbox"/> FURRY OF THE FURRIES	52,40
<input type="checkbox"/> FUTURE WARS	24,40
<input type="checkbox"/> GATE 2 FREEDOM	29,50
<input type="checkbox"/> GENESIA	52,40
<input type="checkbox"/> GLOOM A1200	58,50
<input type="checkbox"/> GUARDIAN A1200	32,00
<input type="checkbox"/> GUNSHIP 2000	30,50
<input type="checkbox"/> HEIMDALL 2	47,00
<input type="checkbox"/> HEIMDALL 2 A1200	47,00
<input type="checkbox"/> HIGH SEAS TRADER A1200	51,00
<input type="checkbox"/> HIPERSLOWNIK Ang-Pol, Pol-Ang	22,00
<input type="checkbox"/> HIRED GUNS	46,00
<input type="checkbox"/> HUMANS 2	30,50
<input type="checkbox"/> IMPOSSIBLE MISSION 2	14,60
<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION	14,60
<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT	32,90
<input type="checkbox"/> ISHAR 2	37,00
<input type="checkbox"/> JAGUAR XJ220	24,00
<input type="checkbox"/> JAMES POND 3 A1200	30,00
<input type="checkbox"/> JURAJSKI SEN	21,00
<input type="checkbox"/> K240	61,00
<input type="checkbox"/> KAJKO I KOKOSZ	37,00
<input type="checkbox"/> KINGMAKER	61,00
<input type="checkbox"/> KING'S QUEST 1	30,50
<input type="checkbox"/> KING'S TABLE	63,00
<input type="checkbox"/> KNIGHTS OF THE SKY	24,00
<input type="checkbox"/> KRĘTACZ	14,00
<input type="checkbox"/> LAMBORGHINI	39,00
<input type="checkbox"/> LEGENDS OF VALOUR	24,40
<input type="checkbox"/> LIGA POLSKA MANAGER	19,00
<input type="checkbox"/> LINKS - GOLF	18,30
<input type="checkbox"/> LOST IN MINE	30,00
<input type="checkbox"/> MANCHESTER UNITED PLC	36,00
<input type="checkbox"/> MEAN ARENAS	21,50
<input type="checkbox"/> MENTOR	35,00
<input type="checkbox"/> METAL MUTANT	24,00
<input type="checkbox"/> MIDWINTER 2	24,40
<input type="checkbox"/> MISJA HAROLDA	51,00
<input type="checkbox"/> NEW WORLDS LEMMINGS A1200	85,40
<input type="checkbox"/> OPERATION HARRIER	14,60
<input type="checkbox"/> OPERATION STEALTH	24,40
<input type="checkbox"/> OSCAR	25,60
<input type="checkbox"/> OSCAR A1200	28,00

<input type="checkbox"/> OVERDRIVE	24,40
<input type="checkbox"/> PECHOWY PREZENT	29,50
<input type="checkbox"/> PINKIE	30,00
<input type="checkbox"/> POLE WALKI	21,00
<input type="checkbox"/> POLTERGEIST	29,50
<input type="checkbox"/> PROJECT BATTLEFIELD	26,00
<input type="checkbox"/> RALLY CH. A500+, A600, A1200	42,00
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 1	14,60
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 2	14,60
<input type="checkbox"/> RISKY WOODS	18,30
<input type="checkbox"/> ROADKILL A1200	32,00
<input type="checkbox"/> ROAD RASH	18,30
<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQUIEM	52,00
<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQ. A1200	58,00
<input type="checkbox"/> ROBOCOD	14,60
<input type="checkbox"/> ROOSTER	14,00
<input type="checkbox"/> ROOSTER 2	18,00
<input type="checkbox"/> SABRE TEAM	39,00
<input type="checkbox"/> SABRE TEAM A1200	47,00
<input type="checkbox"/> SEEK AND DESTROY	39,00
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS	18,30
<input type="checkbox"/> SKELETON KREW A1200	39,50
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS	69,50
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS A1200	69,50
<input type="checkbox"/> SPACE QUEST 1	30,50
<input type="checkbox"/> SPEEDWAY MANAGER 2	23,00
<input type="checkbox"/> STARBLADE	24,00
<input type="checkbox"/> STORM MASTER	29,50
<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER	14,60
<input type="checkbox"/> STUNT CAR RACER	14,60
<input type="checkbox"/> SUPER SKIDMARKS A+A1200	40,00
<input type="checkbox"/> SURF NINJAS A1200	28,00
<input type="checkbox"/> SYNDICATE	58,00
<input type="checkbox"/> TAEKWONDO MASTER A1200	27,00
<input type="checkbox"/> THE GAMES	24,00
<input type="checkbox"/> THEME PARK A500	79,00
<input type="checkbox"/> THEME PARK A1200	79,00
<input type="checkbox"/> TORNADO	54,90
<input type="checkbox"/> TORNADO A1200	57,30
<input type="checkbox"/> TRAPS & TREASURES	29,50
<input type="checkbox"/> TROLLS	23,00
<input type="checkbox"/> TROLLS A1200	25,60
<input type="checkbox"/> TRON	29,00
<input type="checkbox"/> UFO ENEMY UNKNOWN A1200	67,00
<input type="checkbox"/> UNIVERSE	47,00
<input type="checkbox"/> UTOPIA	30,50
<input type="checkbox"/> VITAL LIGHT	38,00
<input type="checkbox"/> WILD CUP SOCCER	38,00

<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS	23,00
<input type="checkbox"/> WISIELEC	19,00
<input type="checkbox"/> WIZKID	24,00
<input type="checkbox"/> WOLFCHILD	19,00
<input type="checkbox"/> WORLD CUP YEAR 94 (4 gry)	76,80
<input type="checkbox"/> XENON 2	14,60
<input type="checkbox"/> ZEEWOLF	69,50
<input type="checkbox"/> ZOOL	36,00
<input type="checkbox"/> ZOOL 2 A1200	46,00

CD32

	zł, gr
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED 3D	119,00
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED TOWER ASSAULT	79,00
<input type="checkbox"/> ALL TERRAIN RACING	74,00
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL	52,40
<input type="checkbox"/> ATR	74,00
<input type="checkbox"/> BANSHEE	56,00
<input type="checkbox"/> BIG 6 (6 GIER)	58,00
<input type="checkbox"/> BUBBA & STIX	18,00
<input type="checkbox"/> CHAOS ENGINE	45,00
<input type="checkbox"/> CHUCK ROCK	18,00
<input type="checkbox"/> CHUCK ROCK 2	18,00
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS	46,00
<input type="checkbox"/> DRAGONSTONE	50,00
<input type="checkbox"/> FEARS	73,00
<input type="checkbox"/> FIRE AND ICE	45,00
<input type="checkbox"/> FLY HARDER	50,00
<input type="checkbox"/> GLOOM	71,00
<input type="checkbox"/> GUARDIAN	46,00
<input type="checkbox"/> KID CHAOS	39,00
<input type="checkbox"/> OVERKILL + LUNAR COMM.	25,00
<input type="checkbox"/> PREMIERE	16,00
<input type="checkbox"/> RISE OF THE ROBOTS	95,00
<input type="checkbox"/> ROADKILL	50,00
<input type="checkbox"/> SENSIBLE SOCCER	42,70
<input type="checkbox"/> SKELETON KREW	39,00
<input type="checkbox"/> SLEEPWALKER	50,00
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS	58,00
<input type="checkbox"/> SUPERFROG	38,00
<input type="checkbox"/> SUPER SKIDMARKS	68,00
<input type="checkbox"/> SUPER STARDUST	79,00
<input type="checkbox"/> SURF NINJAS	46,00
<input type="checkbox"/> TROLLS	46,00
<input type="checkbox"/> ULTIMATE BODY BLOWS	50,00
<input type="checkbox"/> UNIVERSE	62,00
<input type="checkbox"/> VITAL LIGHT	24,00
<input type="checkbox"/> WHALE'S VOYAGE	46,00
<input type="checkbox"/> WHIZZ	58,00



skończona kontynuacja, SOULPSYCHEDELICIDE – nieśmiertelność

YOUNG INDIANA JONES

Nintendo, David Master
Naciśnij równocześnie: START i GÓRA – uzupełnienie energii i życie.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Amiga, Marek Golasz
Kody: 2) ZZFHGEEŻŁO, 3) JJEBUSSŁÓC, 4) SSŃSEKKÓC,

5) TWBRJÓDYSR, 6) GĘLSĆSR-ŁAŻ, 7) EFNMRŚĄGP.

Amiga, Mistygacz P. i Żelobski B.

Ustaw grę na MODE 4 i: 1) AAAAAAAAAA, 2) NNCHHH-HOFH, 3) BBAATTTATJ, 4) CĆLZZZZESB, 5) KHSMMM-GÓH, 6) JIŻMMMMGW, 7) UZJDDDDYŚJ, 8) LDFZZZZIL, 9) AGNNNNNFJM, 10) TNMGGGMLŻ, 11) TMOHH-HDŻŁ, 12) PZAĘĘĘŻMK, 13) CĠNNNNNFBG, 14) OWMEĘĘ-EŻWD, 15) EKŻMMMMGYS, 16) ŻRTFFFNCM, 17) AUPFFF-FNLB, 18) ÓLKYYYYDTY, 19) NIÓTTTTAÓŚ, 20) ŁSFDDDDY-DA, 21) JOJAĄĄŚUW, 22) OKNZZZZEDO, 23) RIÓTTTTAAŻ, 24) NLYYYYYDZF, 25) AOJAĄĄSRW.

DOOL 2

Amiga, Wudo i Radzik
Kody: ALCENTO – 99%, BUMBLEBEE i En-

ter – następny poziom, KICKASS – bomby, MARROBONE – zatrzymuje piłkę, NAPOLEON – bonus level, VISION – 20 żyć.

ZYNAPS

Amstrad, Marek Lis

Po przekroczeniu



ŚLERZIU 15

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

NOWE TYTUŁY, ATRAKCYJNE CENY.

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko)

(dokładny adres – z kodem)

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

IBM PC	zł, gr
<input type="checkbox"/> ACTION FIGHTER.....	14,60
<input type="checkbox"/> ALIEN BREED.....	36,60
<input type="checkbox"/> ARCADE POOL.....	45,00
<input type="checkbox"/> ARMORED FIST.....	61,00
<input type="checkbox"/> BATMAN RETURNS.....	70,00
<input type="checkbox"/> BLADE OF DESTINY.....	61,00
<input type="checkbox"/> BRUTAL FOOTBALL.....	29,50
<input type="checkbox"/> BUDOKAN.....	18,30
<input type="checkbox"/> BUREAU 13.....	85,00
<input type="checkbox"/> BURNTIME.....	39,50
<input type="checkbox"/> BUZZ ALDRIN'S RACE.....	48,50
<input type="checkbox"/> CADAVER.....	24,40
<input type="checkbox"/> CAMPAIGN 2.....	98,50
<input type="checkbox"/> CANNON FODDER 2.....	61,00
<input type="checkbox"/> CAR AND DRIVER.....	30,50
<input type="checkbox"/> CLASSIC COLLECTION(4 GRY).....	30,50
<input type="checkbox"/> COLONIZATION.....	84,00
<input type="checkbox"/> COMANCHE.....	61,00
<input type="checkbox"/> CRYSTALS OF ARBOREA.....	24,00
<input type="checkbox"/> DANGEROUS STREETS.....	28,00
<input type="checkbox"/> DAWN PATROL.....	97,00
<input type="checkbox"/> DESERT STRIKE.....	61,00
<input type="checkbox"/> DRACULA.....	18,00
<input type="checkbox"/> DUNGEON MASTER.....	24,40
<input type="checkbox"/> EPIC.....	27,00
<input type="checkbox"/> EUROSOCCER.....	28,00
<input type="checkbox"/> F-15 STRIKE EAGLE 3.....	61,00
<input type="checkbox"/> F-19.....	18,30
<input type="checkbox"/> FIELDS OF GLORY.....	61,00
<input type="checkbox"/> FLIGHT OF AMAZON QUEEN.....	72,00
<input type="checkbox"/> FRONT LINES.....	58,00
<input type="checkbox"/> FURY OF THE FURRIES.....	52,40
<input type="checkbox"/> FUTURE WARS.....	24,40
<input type="checkbox"/> GENESIA.....	52,40
<input type="checkbox"/> GRAND PRIX UNLIMITED.....	29,50
<input type="checkbox"/> GUNSHIP 2000.....	30,50
<input type="checkbox"/> HAND OF FATE PL.....	67,00
<input type="checkbox"/> HANNIBAL PL.....	45,00
<input type="checkbox"/> HEIMDALL 2.....	47,00
<input type="checkbox"/> HIGH SEAS TRADER.....	54,50
<input type="checkbox"/> HIRED GUNS.....	36,50
<input type="checkbox"/> HUMANS 2.....	36,50
<input type="checkbox"/> IMPERIUM GALACTICA.....	19,00
<input type="checkbox"/> INDIANA JONES ACTION.....	14,60
<input type="checkbox"/> INDYCAR RACING.....	56,10
<input type="checkbox"/> INFERNO.....	145,00

<input type="checkbox"/> INFERNO-SPECIAL EDITION.....	170,00
<input type="checkbox"/> INNOCENT UNTIL CAUGHT.....	46,00
<input type="checkbox"/> ISHAR 2.....	37,00
<input type="checkbox"/> JONNY QUEST.....	28,00
<input type="checkbox"/> KA-50 HOKUM.....	84,00
<input type="checkbox"/> KAJKO I KOKOSZ.....	49,50
<input type="checkbox"/> KINGMAKER.....	61,00
<input type="checkbox"/> KING'S QUEST 1.....	30,50
<input type="checkbox"/> KLIK & PLAY.....	84,00
<input type="checkbox"/> KOSMOS.....	36,00
<input type="checkbox"/> LANDS OF LORE.....	85,00
<input type="checkbox"/> LAMBORGHINI.....	39,00
<input type="checkbox"/> LEISURE SUIT LARRY 6.....	73,00
<input type="checkbox"/> LEGEND OF VALOUR.....	24,40
<input type="checkbox"/> LIGA POLSKA MANAGER'95.....	37,00
<input type="checkbox"/> LINKS - GOLF.....	18,30
<input type="checkbox"/> LITIL DIVIL.....	69,50
<input type="checkbox"/> LOW BLOW.....	29,50
<input type="checkbox"/> MANCHESTER UNITED PLC.....	36,00
<input type="checkbox"/> METAL MUTANT.....	24,00
<input type="checkbox"/> MICROPROSE SOCCER.....	14,60
<input type="checkbox"/> MIDWINTER 2.....	24,40
<input type="checkbox"/> NASCAR RACING.....	73,00
<input type="checkbox"/> NOMAD.....	75,50
<input type="checkbox"/> OPERATION BODYCOUNT.....	42,00
<input type="checkbox"/> OPERATION COMBAT 2.....	24,00
<input type="checkbox"/> OPERATION STEALTH.....	24,40
<input type="checkbox"/> OSCAR.....	30,50
<input type="checkbox"/> OVERDRIVE.....	59,00
<input type="checkbox"/> PACIFIC STRIKE.....	67,00
<input type="checkbox"/> PATRIOT.....	40,20
<input type="checkbox"/> PIOTRKÓW 1939.....	42,00
<input type="checkbox"/> POLICE QUEST 1.....	30,50
<input type="checkbox"/> PRIVATEER.....	73,20
<input type="checkbox"/> QUARANTINE.....	69,50
<input type="checkbox"/> QUEST FOR GLORY 1.....	30,50
<input type="checkbox"/> RALLY CHAMPIONSHIPS.....	34,50
<input type="checkbox"/> RAMPART.....	18,30
<input type="checkbox"/> RETRIBUTION.....	95,00
<input type="checkbox"/> RETURN OF THE PHANTOM.....	61,00
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 1.....	14,60
<input type="checkbox"/> RICK DANGEROUS 2.....	14,60
<input type="checkbox"/> RISKY WOODS.....	18,30
<input type="checkbox"/> ROBINSON'S REQUIEM.....	56,00
<input type="checkbox"/> ROBOCOD.....	14,60
<input type="checkbox"/> ROOSTER.....	29,50
<input type="checkbox"/> SABRE TEAM.....	46,00
<input type="checkbox"/> SCOTTISH OPEN.....	57,00

<input type="checkbox"/> SHADOWCASTER.....	61,00
<input type="checkbox"/> SHADOWLANDS.....	18,30
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS.....	69,50
<input type="checkbox"/> SOLTYS.....	34,00
<input type="checkbox"/> SPACE QUEST 1.....	30,50
<input type="checkbox"/> STAR BLADE.....	24,00
<input type="checkbox"/> STAR CRUSADER.....	80,00
<input type="checkbox"/> STORM MASTER.....	29,00
<input type="checkbox"/> STUNT CAR RACER.....	14,60
<input type="checkbox"/> SYNDICATE PL.....	69,00
<input type="checkbox"/> TASK FORCE.....	67,00
<input type="checkbox"/> TEENAGENT.....	47,00
<input type="checkbox"/> TESSERA.....	63,00
<input type="checkbox"/> THE GAMES.....	23,50
<input type="checkbox"/> THEME PARK.....	79,00
<input type="checkbox"/> TORNADO.....	57,30
<input type="checkbox"/> TRANSPORT TYCOON.....	85,00
<input type="checkbox"/> TROLLS.....	25,50
<input type="checkbox"/> UFO- ENEMY UNKNOWN.....	67,00
<input type="checkbox"/> ULTIMATE BODY BLOWS.....	79,00
<input type="checkbox"/> UNIVERSE.....	47,00
<input type="checkbox"/> UTOPIA.....	30,50
<input type="checkbox"/> VIRTUOSO.....	48,50
<input type="checkbox"/> WING COMMANDER ARMADA.....	67,00
<input type="checkbox"/> WINTER SUPERSPORTS.....	23,00
<input type="checkbox"/> WOLFPACK.....	46,00
<input type="checkbox"/> WORLD CUP YEAR 94 (4 gry).....	89,00
<input type="checkbox"/> X-COM Terror z Głębin.....	84,00

PC-CD ROM

<input type="checkbox"/> 1942 PACIFIC AIR WAR.....	79,00
<input type="checkbox"/> 3D ATLAS.....	143,00
<input type="checkbox"/> A4 NETWORKS.....	128,00
<input type="checkbox"/> ACROSS THE RHINE.....	134,00
<input type="checkbox"/> ARMORED FIST.....	135,00
<input type="checkbox"/> ASTERIX.....	79,00
<input type="checkbox"/> BIOFORGE.....	105,00
<input type="checkbox"/> BLOODWINGS.....	134,00
<input type="checkbox"/> BUREAU 13.....	85,00
<input type="checkbox"/> CIVIL WAR.....	98,80
<input type="checkbox"/> COMBAT AIR PATROL.....	109,80
<input type="checkbox"/> COMANCHE.....	61,00
<input type="checkbox"/> COMMAND&CONQUER.....	145,00
<input type="checkbox"/> CRUSADER - NO REMORSE.....	134,00
<input type="checkbox"/> DAEDALUS ENCOUNTER.....	134,00
<input type="checkbox"/> DARK FORCES.....	180,00
<input type="checkbox"/> DISCWORLD.....	100,00
<input type="checkbox"/> DR DRAGO'S M. CHASE.....	129,00

<input type="checkbox"/> ENCORE (3 gry).....	47,00
<input type="checkbox"/> F-14 FLEET DEFENDER GOLD.....	103,00
<input type="checkbox"/> FADE TO BLACK.....	134,00
<input type="checkbox"/> FIGHTER WING.....	69,00
<input type="checkbox"/> FLIGHT OF AMAZON QUEEN.....	90,00
<input type="checkbox"/> FLIGHT UNLIMITED.....	169,00
<input type="checkbox"/> FX FIGHTER.....	163,00
<input type="checkbox"/> FULL THROTTLE.....	176,00
<input type="checkbox"/> HAMMER OF THE GODS.....	91,00
<input type="checkbox"/> HEIMDALL 2.....	47,00
<input type="checkbox"/> HELL.....	100,00
<input type="checkbox"/> HI-OCTANE.....	132,00
<input type="checkbox"/> INFERNO - SPECIAL EDITION.....	170,00
<input type="checkbox"/> KILK & PLAY.....	105,00
<input type="checkbox"/> LAST DYNASTY.....	146,00
<input type="checkbox"/> LITIL DIVIL.....	69,50
<input type="checkbox"/> MACHIAVELLI.....	134,00
<input type="checkbox"/> MAGIC CARPET 2.....	134,00
<input type="checkbox"/> MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS.....	67,00
<input type="checkbox"/> NBA LIVE'95.....	85,00
<input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED.....	134,00
<input type="checkbox"/> NHL HOCKEY'95.....	48,80
<input type="checkbox"/> PHANTASMAGORIA.....	195,00
<input type="checkbox"/> PICTURE PERFECT GOLF.....	98,80
<input type="checkbox"/> PRIMAL RAGE.....	118,00
<input type="checkbox"/> PRISONER OF ICE.....	128,00
<input type="checkbox"/> PYROTECHNICA.....	91,00
<input type="checkbox"/> QUARANTINE.....	78,90
<input type="checkbox"/> RETRIBUTION.....	91,00
<input type="checkbox"/> RISE OF THE ROBOTS.....	103,00
<input type="checkbox"/> SCOTTISH OPEN.....	70,00
<input type="checkbox"/> SLIPSTREAM 5000.....	83,00
<input type="checkbox"/> SOCCER SUPERSTARS.....	69,00
<input type="checkbox"/> STAR CRUSADER.....	80,50
<input type="checkbox"/> STAR TREK TNG.....	152,00
<input type="checkbox"/> STRIKER'95.....	132,00
<input type="checkbox"/> SUPER STREET FIGHTER 2T.....	94,00
<input type="checkbox"/> SUPER STRIKE COMMANDER.....	48,00
<input type="checkbox"/> TERMINAL VELOCITY.....	115,00
<input type="checkbox"/> TFX.....	115,00
<input type="checkbox"/> UFO; ENEMY UNKNOWN.....	103,00
<input type="checkbox"/> ULTIMATE BODY BLOWS.....	84,00
<input type="checkbox"/> UNIVERSE.....	47,00
<input type="checkbox"/> US NAVY FIGHTERS.....	100,00
<input type="checkbox"/> WING COMMANDER 2.....	48,00
<input type="checkbox"/> WING COMMANDER ARMADA.....	67,00
<input type="checkbox"/> WOLFPACK.....	54,00
<input type="checkbox"/> WORLD CUP YEAR 94 (4 gry).....	91,00

ULTIMATE znaczy najlepszy, FOOTBALL – to oczywiście futbol amerykański. Sama nazwa zachęca więc do sięgnięcia po nową grę sportową MICROPROSE. Czy jednak należy wierzyć reklamowym chwytom? W tym przypadku tak! ULTIMATE FOOTBALL jest to nic innego niż sequel do

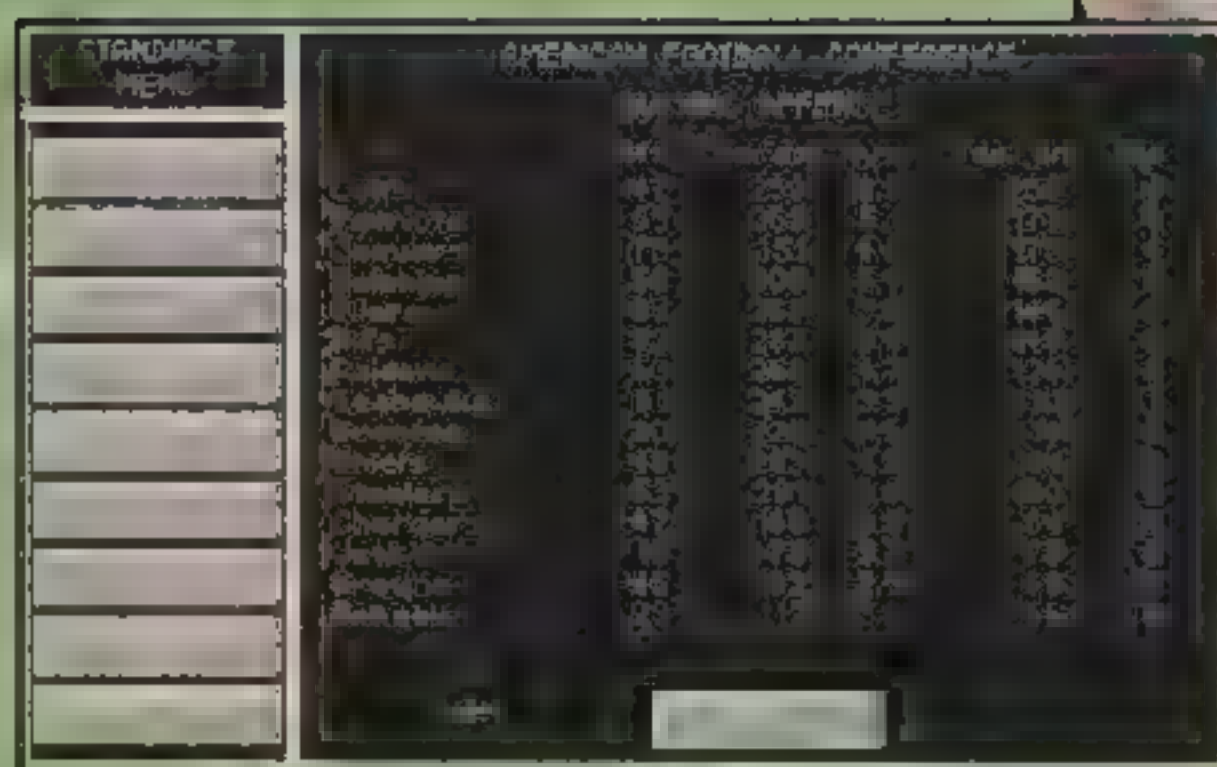
NFL COACHES CLUB FOOTBALL opisywanego w SS'10. Każdy kto miał przyjemność

pograć w NFL CCF, z pewnością nie potrzebuje już dalszych zachęt.

RZUT MONETĄ

Futbol amerykański jest być może trudny do zrozumienia, ale za to niezwykle widowiskowy. Szczególnie polecam go graczom z zacięciem strategicznym – każdy mecz jest bitwą dwóch zespołów, w której raz zwycięża silniejszy, a innym razem sprytniejszy...

Spośród wielu gier futbolowych (np. UNNECESSARY ROUGHNES, FRONT PAGE FOOTBALL, NFL'95 patrz SS'11) zarówno ULTIMATE jak i jego poprzednik NFL CCF wybijają się na plan pierwszy. Mimo, że nie górują nad konkurentami ani dźwiękiem, ani grafiką, ani nawet ta-



PIERWSZA KWARTA

Nowy football z MICROPROSE jest oparty w wielu punktach na sprawdzonych wzorach z NFL CCF.

twością prowadzenia rozgrywki, to oferują rzeczywiście emocjonującą walkę z komputerem (lub z kolegą – także przez modem), możliwość wczucia się w atmosferę boiska i przede wszystkim wyzwanie dla sprytu i inteligencji gracza.

ULTIMATE FOOTBALL jest grą mieszaną – zręcznościowo-strategiczną. Można w niej zarówno kato-

ULTIMATE FOOTBALL '95



ma już więc tak błyskawicznych akcji jak w NFL CCF, trudniej jest też zdobyć wysoką przewagę punktową. Z drugiej strony, nieco łatwiej teraz się bronić, choć i tak komputerowy przeciwnik może sprawić ci niejedną niespodziankę.

PODSUMOWANIE

Jeśli jesteś fanem futbolu amerykańskiego, a nie odstrasza cię strategia czy menedżery, jest to gra w sam raz dla ciebie. Gra nie jest prosta, ale po zrozumieniu logiki dziejących się na boisku wydarzeń, oferuje ci fascynujący pojedynek na umysły. Tworzenie własnych zagrań, wymyślanie nowych zaskakujących ataków i obron dostarcza rozrywki na długie tygodnie. Odsyłam więc do opisu NFL CCF z SS'11 oraz do artykułu w KGB (również SS'11). Odlotowego grania życzy

Coach Pejot!



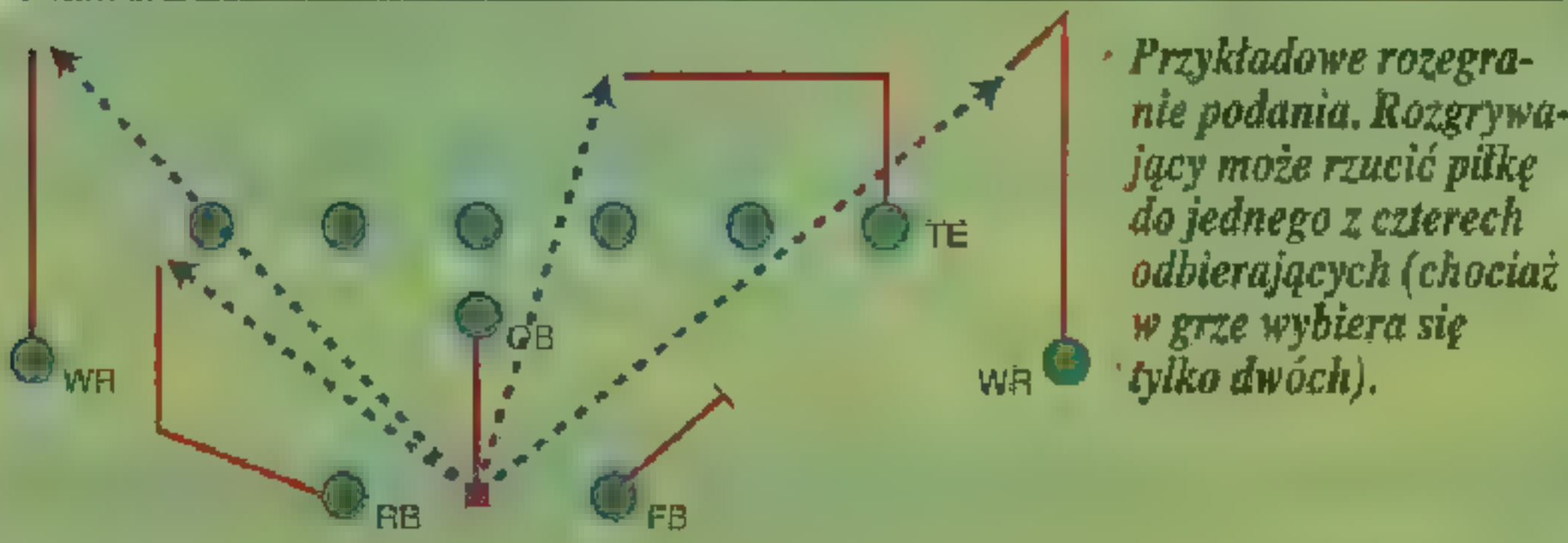
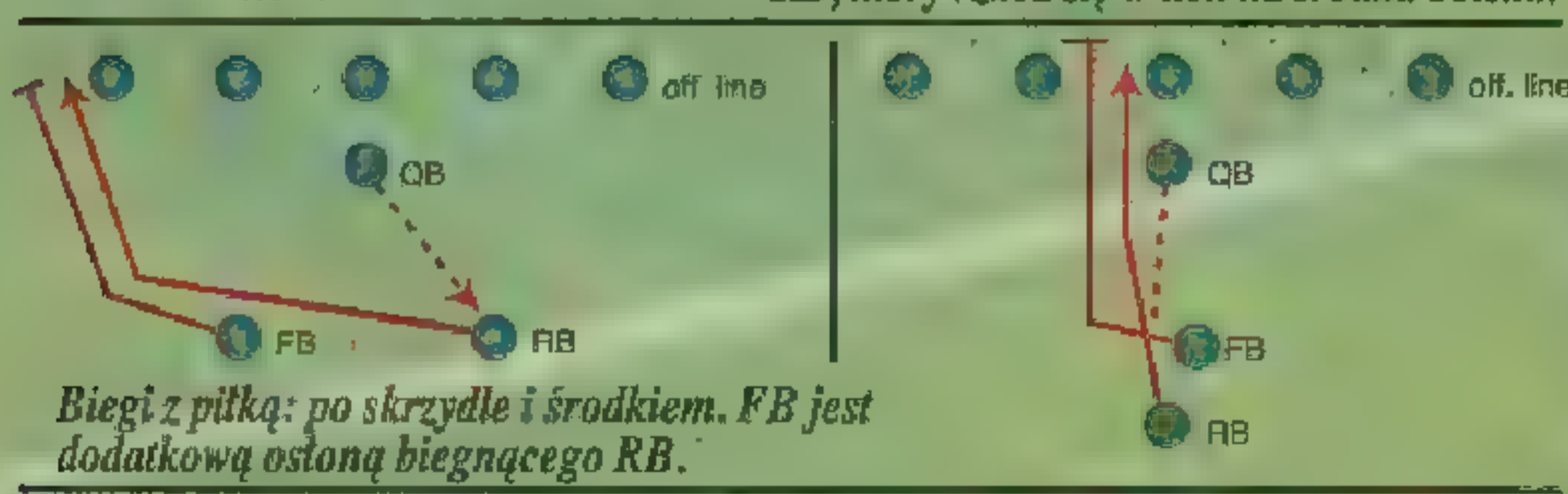
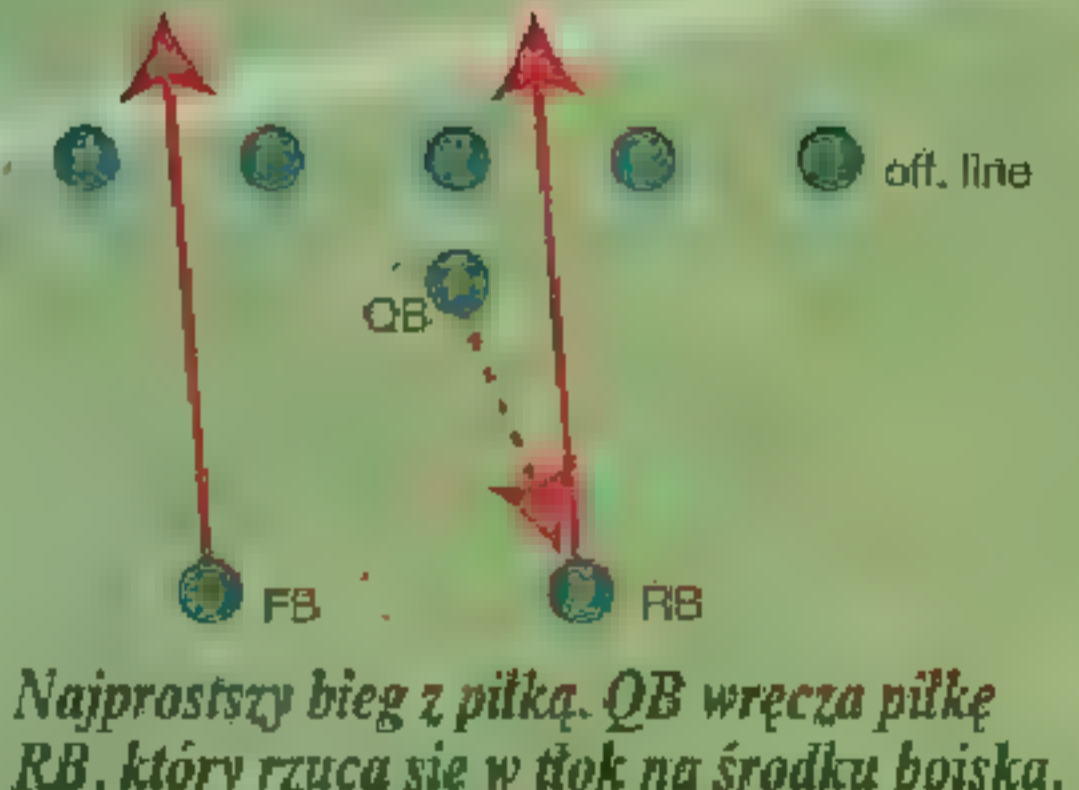
wał joystick jak i szare komórki. Można także grać wyłącznie jako trener: opracowując taktykę, zestawiając skład. Wielka ilość parametrów, charakteryzujących poszczególnych zawodników i duży zakres swobody działania pozwala wręcz określić ULTIMATE jako sportowe... RPG.

Ten sam engine, z nieco poprawionymi algorytmami gry i kilkoma nowymi elementami menedżerskimi uzupełniony został o znacznie lepszą grafikę. Mimo wykorzystania jedynie podstawowej rozdzielczości (320x200) przebieg rozgrywki jest całkowicie czytelny, a powiększony zasób ruchów zawodników rzeczywiście robi wrażenie naturalności. Dodatkowym plusem jest, że gra chodzi tylko trochę wolniej od swego poprzednika – nie musisz zaopatrywać się w Pentium, choć z drugiej strony, niestety, 386DX/40 przestaje już wystarczać.

W trakcie rozgrywki od razu czuć poprawione algorytmy. Gra lepiej odwzorowuje wydarzenia z rzeczywistych boisk. Podania ani wykopy nie są już tak błyskawiczne jak wcześniej. Quarterback potrzebuje czasu, by dokonać przeglądu pola gry, a w wypadku zagrożenia wyrzuca piłkę na aut. Nie

KILKA PRZYKŁADOWYCH ZAGRAŃ

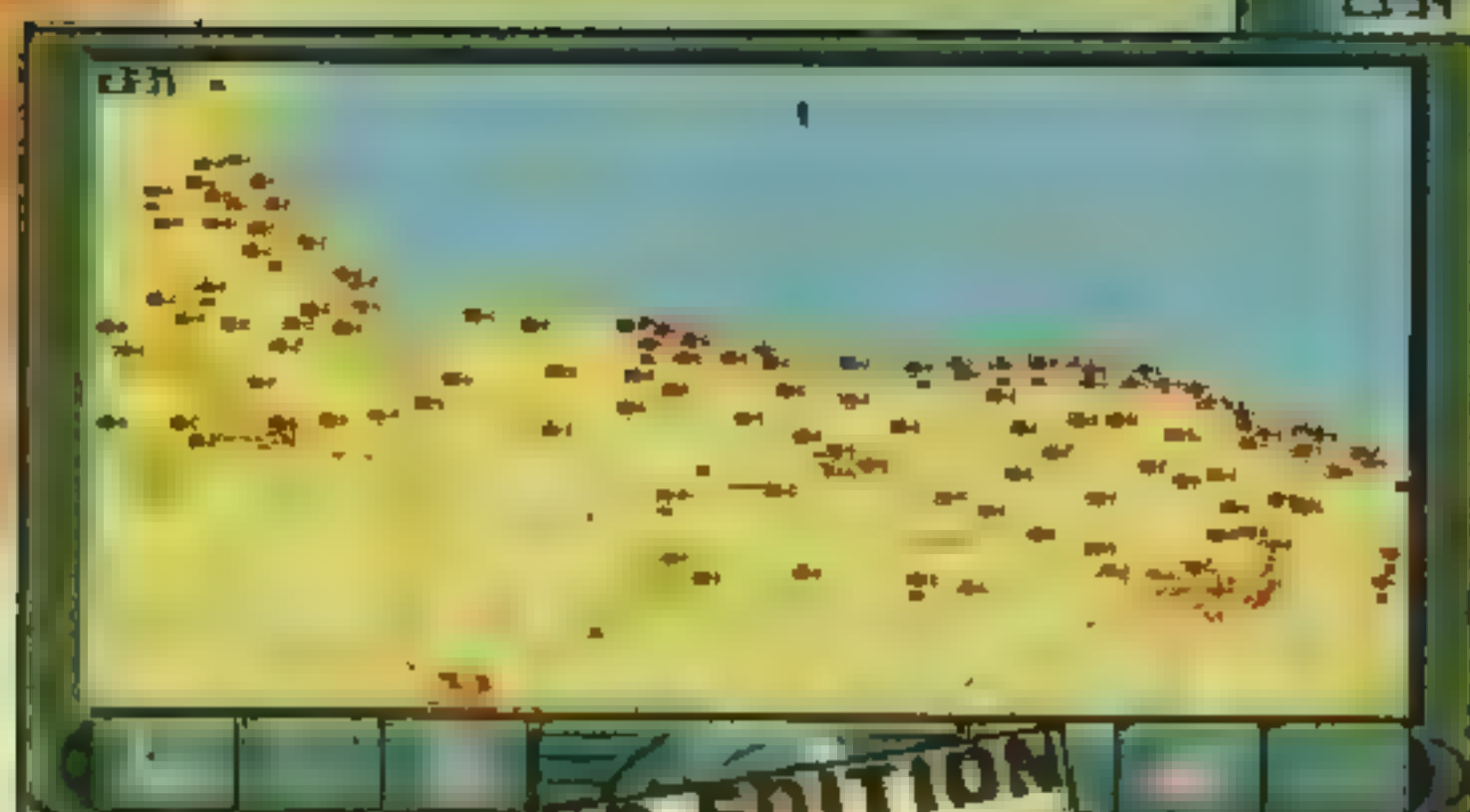
- 1) Bieg z piłką (najprostsze zagranie)
 - 2) i 3) Biegi z piłką
 - 4) Podanie (przykład)
- bieg z piłką
 - bieg i oddanie piłki do innego zawodnika
 - blokowanie przeciwnika
 - rzut (podanie) piłki
- QB – quarterback (rozgrywający)
 RB – runningback
 FB – fullback
 TE – tight end
 WR – wide receiver



MICROPROSE '95

PC: VGA, SB lub Windows
SPORTOWA
 90° 80° 90°
 zawiera VAT





Data 6 czerwca 1944 r. jest często spotykana w grach planszowych i komputerowych. Prawdopodobnie Anglosasi do dziś nie mogą uwierzyć, co wtedy zrobili. Ich bohaterstwo i woja walki przerosły najskrytsze marzenia. Czyż nie wypada

w takim razie po tysiącokroć uwiecznić takie zdarzenie?

Przy przewadze 4:1 w dywizjach, około 33:1 w samolotach alianci zdecydowali się zaryzykować uderzenie. Dzięki Bogu, Hitler nie rzucił na nich swych dywizji pancernych, w przeciwnym wypadku na pięciu plażach, na których desantowali się sprzymierzeni, można byłoby utworzyć muzea sprzętu aliantów. Tak się nie stało i dzielni smakosze coli i czekolady rozpoczęli podbój Europy, na razie militarny, a później kulturalny i ekonomiczny.

Rok temu ukazała się gra Eda Grabowskiego pod tytułem D-DAY. Taką samą nazwę nosi też powstała dwa lata wcześniej gierka, nieco już dziś prymitywna, wydana przez firmę LORICIEL, a w zapowiedziach

jest trzecia gra nosząca tę samą nazwę, firmy ATOMIC GAMES.

W D-DAY gracz może poćwiczyć sterowanie bombowcami, desantem spadochronowym, walką czołgów lub piechoty. Dla początkujących strategów lub zabijaków ze strzelanin gra ta dostarcza wielu emocji. I wszystko w jednym produkcie. Po przećwiczeniu misji można skonfigurować rozgrywkę: wybierając nazwisko dla swej szacownej osoby, deklarując udział w poszczególnych bitwach, decydując się na opcje dotyczące Niemców, wpływu wiatru na desant itp.

Nie pozostaje nic innego jak przejść do samej operacji Overlord. Sterowanie jest bardzo proste i przyjemne. Zajączek przyspiesza czas, można obejrzeć teren, poszukać

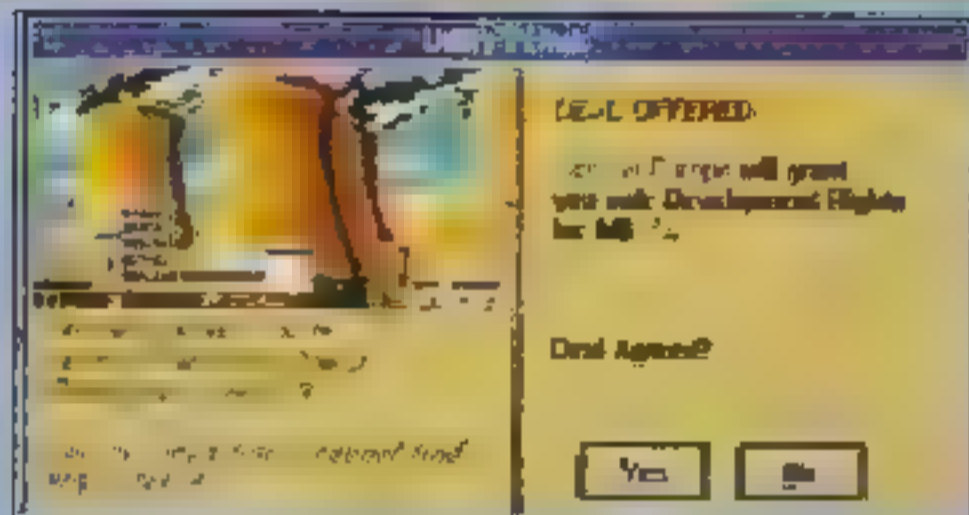
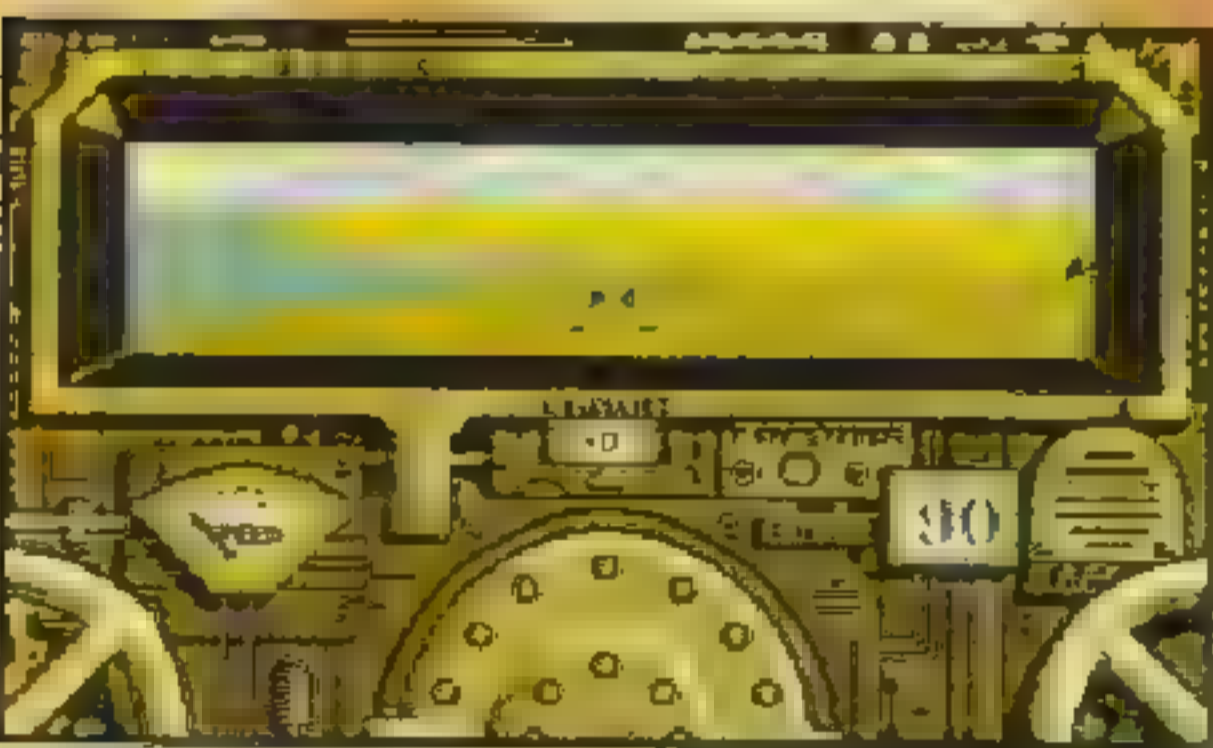
miejsowości, przybliżyć lub oddalić mapę, przeczytać raport o ogólnej sytuacji. Rozkazy wydaje się klikając na flagę oddziału i wybierając miejscowość, do której ma udać się dana jednostka.

Gdy dojdzie do walki, komputer raczy nas o tym poinformować. W sytuacji, gdy nie będziemy mieli zaufania do swoich dowódców możemy ich poprowadzić do walki osobiście. Ale uwaga, nie ma odwrotu! Gdy w trakcie boju wyjdziemy z niego klawiszem ESC, to cały nasz oddział polegnie (jakiś błąd w programie).

Bombardowanie celów jest proste, wystarczy obserwować strzałki nakierowania, gdy zaczną pulsować – paluchy na spację i fru – bomby w dół. Gorzej sprawa wygląda z desantem – na szybkim komputerze to istna zręcznościówka. Trzeba skierować spadochroniarzy w bok, później szybko w dół, żeby na siebie nie powpadali, a tuż przed ziemią znowu zwolnić.

Gdy dochodzimy do boju pancernego, w pewnym stopniu przenosimy się w świat gry CAMPAIGN 2. Obraz 3D całkiem udanych Shermanów i sta-

D



do przeżycia. Twoje podstawowe zajęcie to poszukiwanie źródeł i następnie pozyskiwanie energii. Na źródła prądu natykasz się co krok, mogą to być: wiatr, słońce, pływy

Droga do zwycięstwa nie jest prosta. Ziemia podzielona jest na szereg regionów, które będziesz musiał kolejno zaopatrywać w energię. W każdym z nich możesz budować elektrownie lub też przesyłać nadwyżki prądu z innych miejsc. Oprócz budowania, ważny jest także rozwój technologiczny – kolejne wynalazki umożliwią ci pozyskiwanie coraz większych ilości energii oraz obniżą koszty związane z budową elektrowni.

POWERHOU

Świat stoi na krawędzi zagłady. Zapasy surowców zostały niemal wyczerpane, a zatrucie środowiska osiągnęło stan krytyczny. W tej sytuacji wyteżona praca doradców

rządowych z całego świata dała tylko jedną odpowiedź: należy wytypować cztery spółki energetyczne, które zajmą się wytwarzaniem

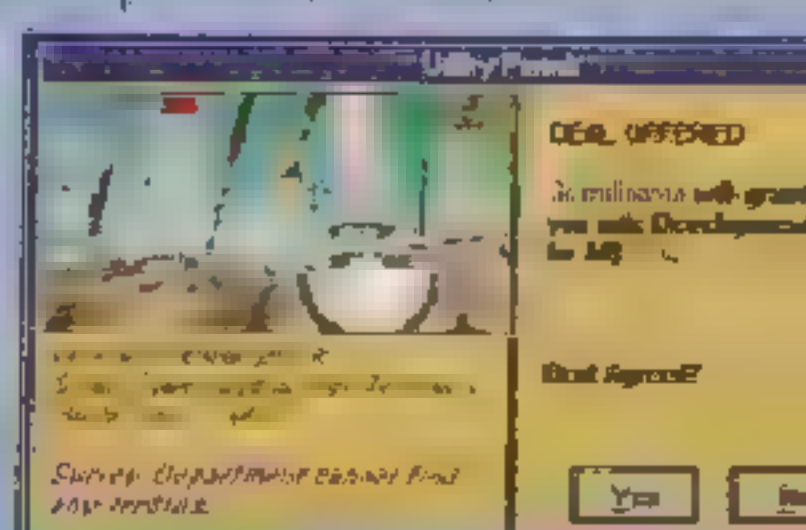
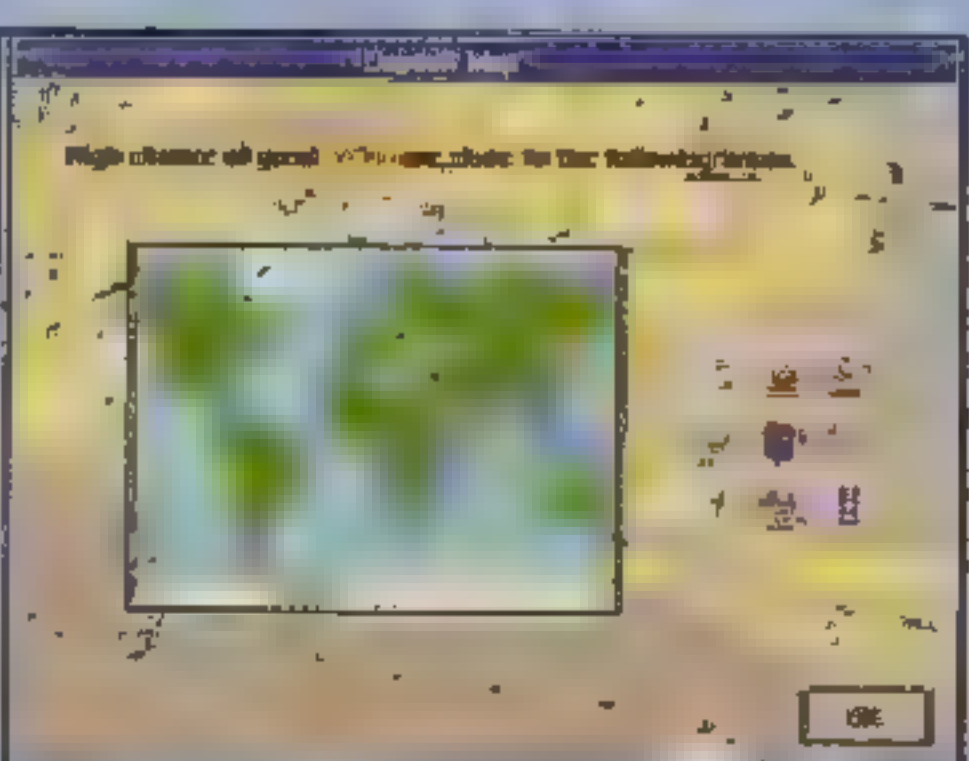
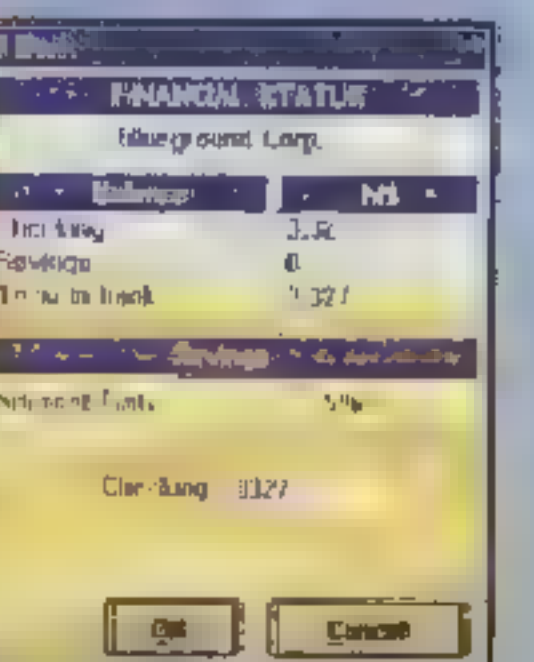
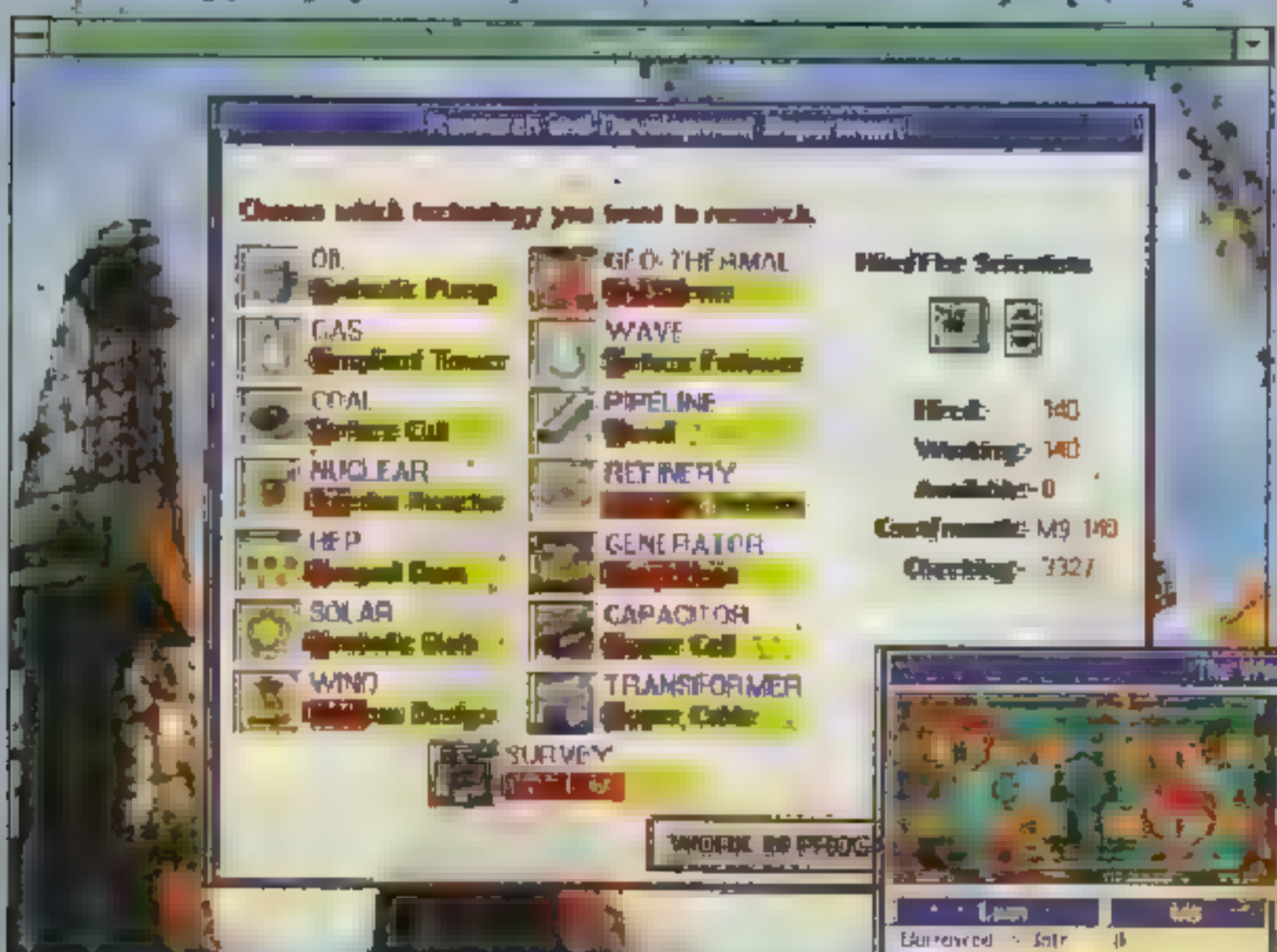
energii dla ginącej ludzkości.

AC/DC

Jako jeden z czterech potentatów energetyki musisz zapewnić światu wystarczającą ilość energii

morskie, a także bardziej tradycyjne surowce – węgiel, ropa naftowa czy pierwiastki promieniotwórcze. Najlepiej wykorzystywać „czyste” surowce, gdyż każde, najmniejsze nawet zanieczyszczenie środowiska jest niemiłe widziane.

Dziwne jest, że gra o tak w sumie prostej fabule i niewielkiej ilości parametrów, tak bardzo obciąża procesor i zajmuje hektary dysku. Zaawansowani stratedzy raczej nie będą z niej czerpać wiele przyjemności, ale dla początkujących może ona stać się śliczną zabawką na długie tygodnie. Niestety, interfejs użytkownika jest w kilku miejscach niedopracowany i żeby zatrudnić np. 100 naukowców (nie nadzwyczajnego) trzeba 100 razy kliknąć my-



tyczne cele – bunkry, czołgi, miny. Sterowane klawiszami numerycznymi czołgi, poprzez całą gamę F1-F6, strzelają, jeżdżą i przy okazji niszczą przeciwnika. Tutaj nie ma żadnego problemu.



D-DAY

Walka piechoty to natomiast czyste szachy. Zazwyczaj mamy kilku żołnierzy, z których jeden wyposażony jest w moździerz. To piekielna broń (kult moździerza widać u Amerykanów również w grze TANKS). Ten jeden żołnierz, sprytnie wykorzystując zasłony (uwaga czasami trzeba się bardzo pilnować, bo nasz hero wybiera drogę pod kulami wroga), rozbije wszystkie bunkry, nieruchome czołgi i bezradnych piechurów przeciwni-

ka. No, czasami dla odwrócenia uwagi dobrze jest też wystać jakoś strzelca aby narobił szumu.

D-DAY to w sumie prosta, dziś może nawet prymitywna gierka, ale warto w nią pograć, aby zasmakować w grach strategicznych, bowiem połączenie różnych elementów – zręcznościówki, strzelaniny – czyni z D-DAY raczej lep na młodych adeptów strategii niż klasyczną grę wojenną w rodzaju WAR IN RUSSIA. Pejotł by się do niej nawet nie dotknął.

Berger

LORICIEL'92

PC, VGA, SB

STRATEGIA

65^z 70^z 90^z 70^z

Pejotł w zł. Zniżka VAT

szą. To już wystarczy, by w ramach oszczędzania sprzętu niekoniecznie nalegać na granie.

KRYTYK SIĘ NIE BOI

Na komputerowym ekranie POWER HOUSE prezentuje się wręcz ślicznie. Kolorowe obrazki w podwyższonej rozdzielczości, piękna mapa z mnóstwem interesujących detali, przyjazny interfejs użytkownika – wszystko to zachęca do gry.

Niestety pod błyszczącym opakowaniem nie kryje się nic. Bardzo prosta rozgrywka sprowadza się jedynie do budowania elektrowni, następnie liczenia przychodów, budowania następnych itp. Brakuje jakiegokolwiek konkurencji, np. walki cenowej czy

konkurowania jakością usług. Być może to skutek zbyt dużej ilości poznanych gier, ale POWER HOUSE pozostawiło mnie zupełnie obojętnym. Gra nie potrafi wciągnąć, narzucić klimatu, zbudować atmosfery prawdziwej rywalizacji –

piękne obrazki nie stanowią o jakości gry strategicznej. Rozgrywka toczy się jak w TRANSPORT TYCOON, gdzie działania poszczególnych konkurentów nijak na

IMPRESSIONS'95

PC Windows: SVGA, SB

STRATEGIA

90^z 70^z 80^z 60^z

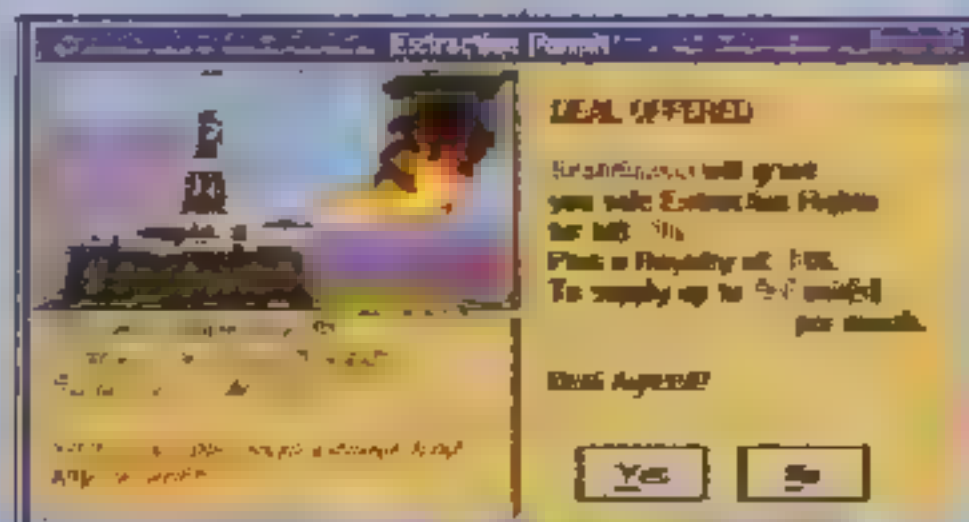
Pejotł w zł. Zniżka VAT

siebie nie wpływają. W sumie POWER HOUSE to przeciętna gra ekonomiczna o cienkiej i nieprzekonywującej fabule. Pomijając już prostą historijkę, gra w czystej postaci prezentuje amerykańską drogę do socjalizmu, tzn: wolna konkurencja – tak, ale ma się rozumieć, pod całkowitą kontrolą państwa.

Niech błogosławi was Bóg, prezydent Clinton i terroryści z Greenpeace.

Pejotł

Autoryzowany dystrybutor: MarkSoft
Zapowiedź: listopad/grudzień'95



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

MARK SOFT

W ofercie ponad 800 tytułów!!!
Amiga, Amiga 1200, Amiga CD32,
PC, PC-CD, C-64...



HAROLD'S MISSION

Ponad 100 lokacji, bogata oprawa dźwiękowa, wiele humoru, 10 dysków, plakat – to wszystko gwarantuje znakomitą zabawę na długie zimowe wieczory

Amiga 1200 Cena 21,00 zł
Wersja wersja na PC



ALIEN BREED 3D

Gra, na którą wszyscy czekali – 16 dynamicznych trójwymiarowych poziomów, wiele typów broni do wyboru i wciąż rosnące napięcie.

Amiga 2000
Amiga CD32

Cena 115,00 zł
Cena 129,50 zł

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów. Podejmiemy współpracę ze sklepami komputerowymi.

ul. Lipińska 2, 00-968 Warszawa 45

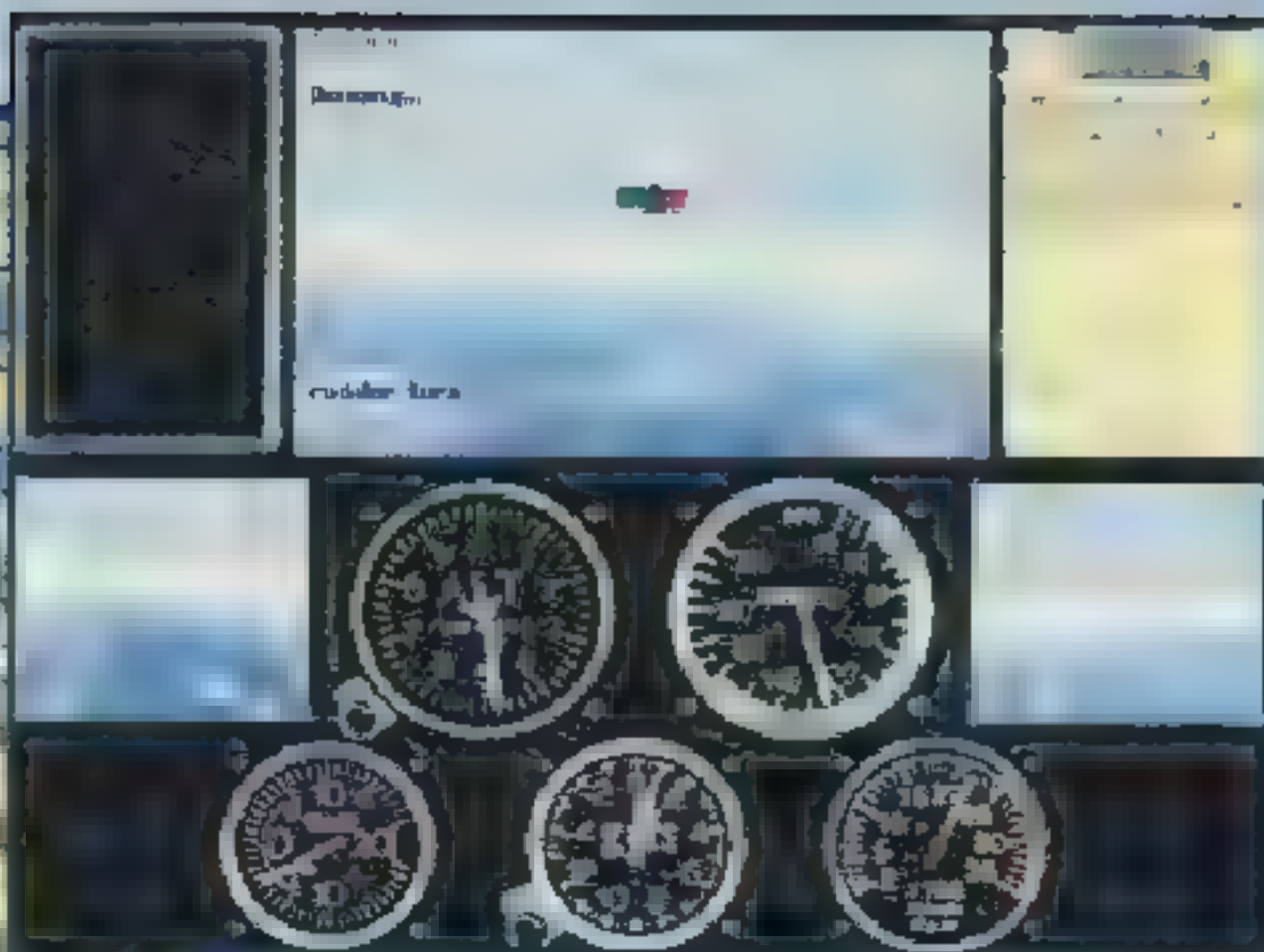
skr. poczt. 114

tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98

Sukhoi SU31



Waga: 990 kg
 Prędkość (max): 385 Km/h
 Prędkość wznoszenia: 1150 m/min
 Moc: 360 KM



naprawdę działałoby się z samolotem w prawdziwym świecie w określonych warunkach. Poza tym pewnego smaczku dodaje dość ekscytujący charakter całości.

O CO CHODZI?

Autorzy gry postanowili stworzyć program, który umożliwiłby miłośnikom akrobacji lotniczych wykonywa-

nienie zagrać we FLIGHT UNLIMITED.

NIESKRĘPOWANY LOT

Zapewne już domyśliłeś się, że FLIGHT UNLIMITED jest grą nie szablonową. Projekt zrealizowała firma LOOKING GLASS TECHNOLOGIES, która ma na swoim koncie udział w realizacji takich hitów jak: ULTIMA, UNDERWORLD i SYSTEM SHOCK. Jednak FLIGHT UNLIMITED to na swój sposób debiut – jest to gra wydana przez nich samodzielnie, a przy tym pierwszy symulator lotniczy tej firmy. Trzeba przyznać, że jest to debiut w pełni udany.

FLIGHT... jest symulatorem, w którym nie ma powietrznych pojedynków, nie ma misji, celów, odprawy, wyboru uzbrojenia – nie dziwne skoro gracz ma do dyspozycji kilka samolotów akrobatycznych, a nawet szybowiec. FLIGHT SIMULATOR udowodnił, że nie tylko symulatory wojskowych maszyn mogą się sprzedawać. Jednak FLIGHT UNLIMITED oprócz faktu, że lata się samolotami cywilnymi niewiele ma wspólnego z FS. Projektanci LGT skupili się na dotychczas pomijanym zagadnieniu – akrobacji. Słusznie przy tym rozumowano, że magnesem przyciągającym odbiorcę będzie fakt uwzględnienia jak największej liczby elementów wpływających na prawdziwy lot. Innymi słowy, starano się, by to co dzieje się na ekranie odpowiadało temu co

FLIGHT UNLIMITED

nie „suchych” lotów w zaciszu domowym. Oczywiście FLIGHT UNLIMITED nie zastąpi kursu pilotażu, ale naprawdę może pomóc go ukończyć.

Wstępem teoretycznym jest obowiązkowa lektura podręcznika, w szczególności części opisującej dlaczego w ogóle samolot lata i jakie zasady rządzą maszyną śmigłową znajdującą się w powietrzu. Tutaj należy się pochwalić autorowi książki, który w przystępny sposób wyjaśnia najważniejsze reguły i problemy. Prawdziwym maniakom symulacji polecam wycieczkę po lekturę dodatkową zajmującą się problematyką lotu, np. „Encyklopedię Lotnictwa” Wydawnictwa Nukowo-Technicznego. Poważnym minusem instrukcji dołączonej do gry jest brak dokładnych informacji o samolotach. Jak wiadomo każda maszyna specyficznie zachowuje się podczas lotu – np. samolotem Spitfire było bardzo łatwo rozbić się zaraz po oderwaniu od ziemi, zaś w radzieckim samolocie z rodziny Pała trzeba było podczas startu ODDAĆ drażek...

Przychodzi pora na lekcje. Komputerowy instruktor wtajemnicza cię w arkania sztuki akrobacyjnej. Rozpoczynasz od najprostszych manewrów i powoli poznajesz coraz

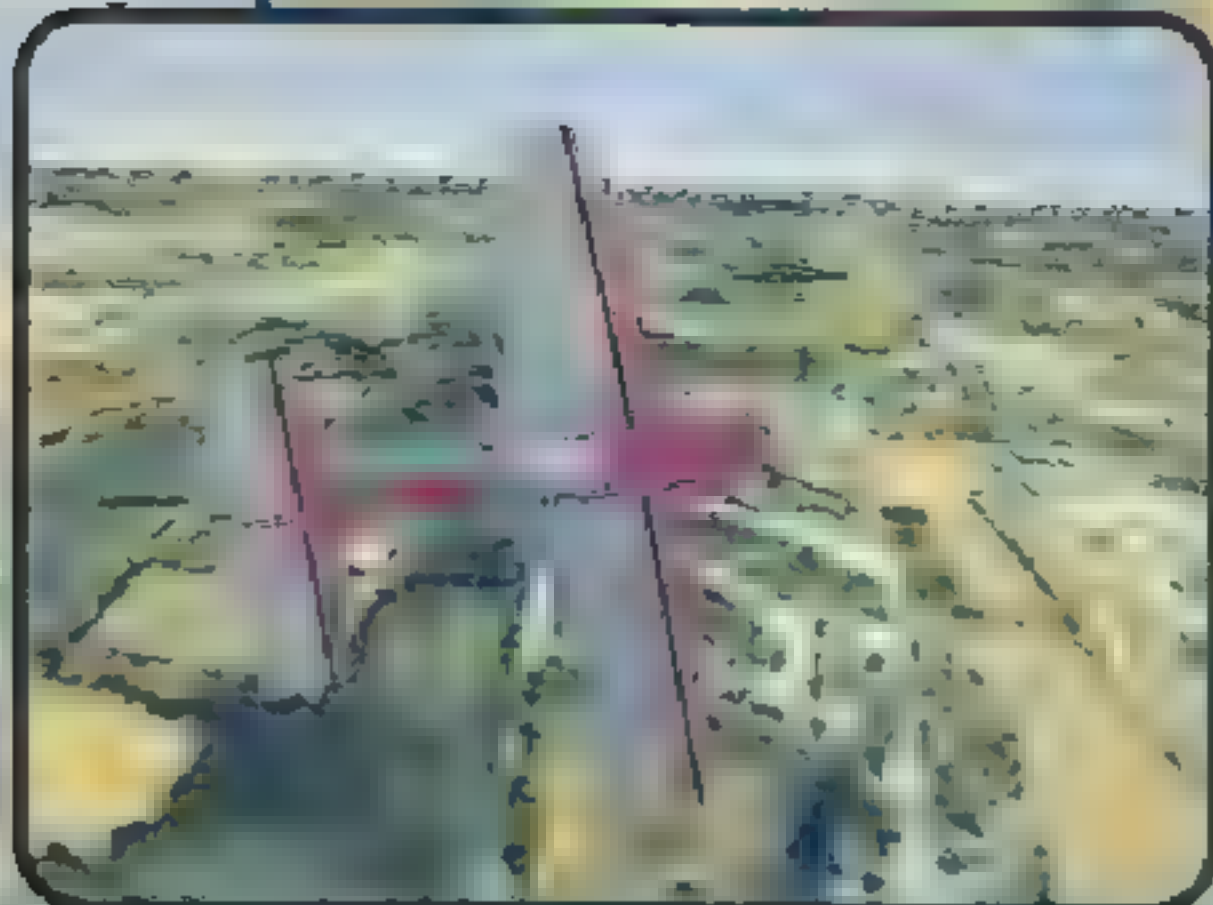
trudniejsze figury. Wszystkie ewolucje opisane są dokładnie na tablicy – warto przed rozpoczęciem lotu przemyśleć sobie poszczególne wskazówki. Każdą figurę zaprezentuje najpierw instruktor, który później oceni twoje dokonania. Nawet gdy samodzielnie będziesz wykonywał dany manewr możesz liczyć na wskazówki instruktora, który podpowie ci co masz robić. Osoby, którym opanowanie tajników sztuki latania przychodzi z trudem mogą sobie włączyć strzałki pokazujące gdzie trzeba lecieć i jak ruszać sterami. Szkolenie trwa dosyć długo, ale gdy zdobędziesz wreszcie upragniony certyfikat, będziesz mógł samodzielnie wykonywać wszystkie akrobacje, nawet te najtrudniejsze. Zapewne będziesz też wymyślał własne układy. Poza tym, gdy będziesz

oglądał pokazy lotnicze w telewizji lub na żywo bez trudu rozpoznasz wszystkie figury.

Oprócz szkoły latania możesz też wykonywać loty po przygotowanych torach (HOOP COURSES). Polega to na tym, że musisz przelecieć przez okrągłe bramki, z których ułożone są różne ciekawe trasy. Szczegółowo powiem, że ta opcja nie przypadła mi do gustu – niezbyt emocjonujący jest lot przez kilka pomieszczonych w powietrzu. Podczas tych lotów jest też nutka rywalizacji, gdyż komputer liczy czas, zaś za każdą miniętą bramkę dolicza karne sekundy – wygrywa ten, kto najszybciej pokona cały tor.

Jeśli już ukończyłeś szkołę latania, możesz wykonywać akrobacje pięcioma różnymi samolotami w pięciu odmiennych scenariach. Jesteś zdany na własną wyobraźnię, zaś przyjemność płynie z perfekcyjnie wykonanych figur. Najlepsze układy możesz sobie nagrywać i chwalić się przed znajomymi wspaniałymi filmami.

Jeszcze tylko słówko o szybowcu – FLIGHT UNLIMITED jest pierwszym symulatorem, który dość dobrze odwzorowuje zachowanie się w powietrzu szybowca. Wszystko jest tak jak w rzeczywistości – najpierw w po-



Jeśli jesteś znudzony symulatorami wojskowych maszyn bojowych, bombardowaniami i walkami myśliwskimi; jeśli kochasz małe zwinne samoloty śmigłowe i nie możesz już patrzeć na wielkie ryczące maszyny... Może interesuje cię akrobacja powietrzna. Może chcesz wiedzieć co to jest wywrót szybki, a dokładniej półbeczka szybka autorotacyjna, która kończy się przejściem do lotu zwykłego półpełtą. Czy pragniesz wiedzieć jak taką figurę i wiele innych się wykonuje, a nawet wykonać je sam? Czy interesują cię prawa fizyki określające zachowanie się samolotu w powietrzu? Jeśli jesteś więc miłośnikiem takich symulatorów i chciałbyś poznać grę, która traktuje temat bardzo nowatorsko, powi-



Pitts Special S-2B



Waga: 731,7 kg
 Prędkość (max): 300 Km/h
 Prędkość wznoszenia: 810 m/min
 Moc: 250 KM



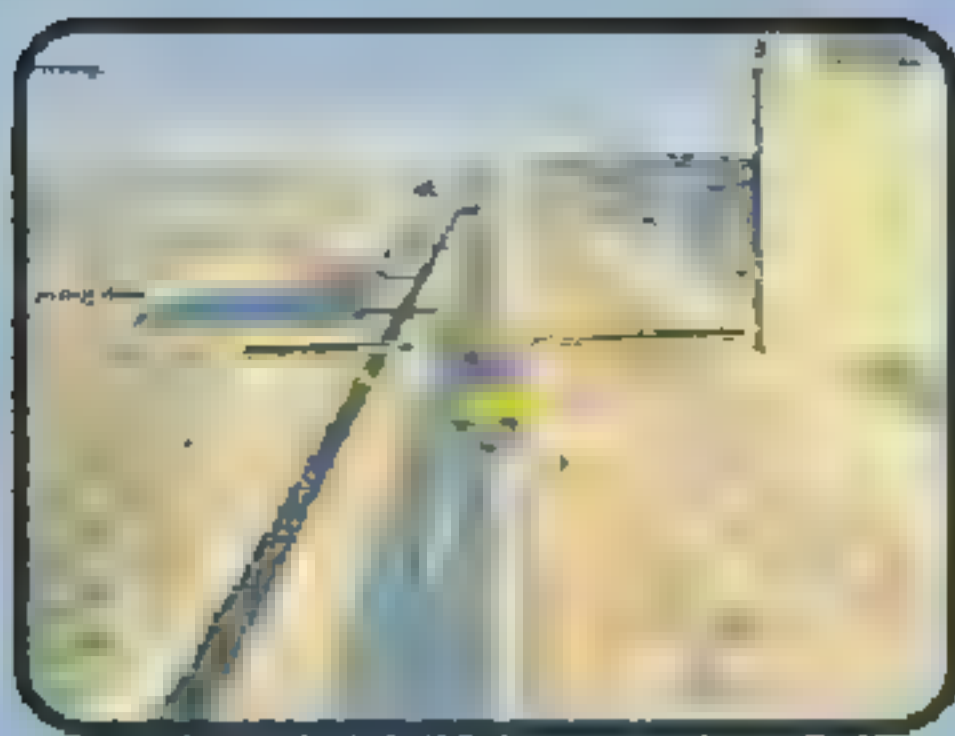
LOOKING GLASS'95

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM

SYMULATOR

100° 90° 95° 183°

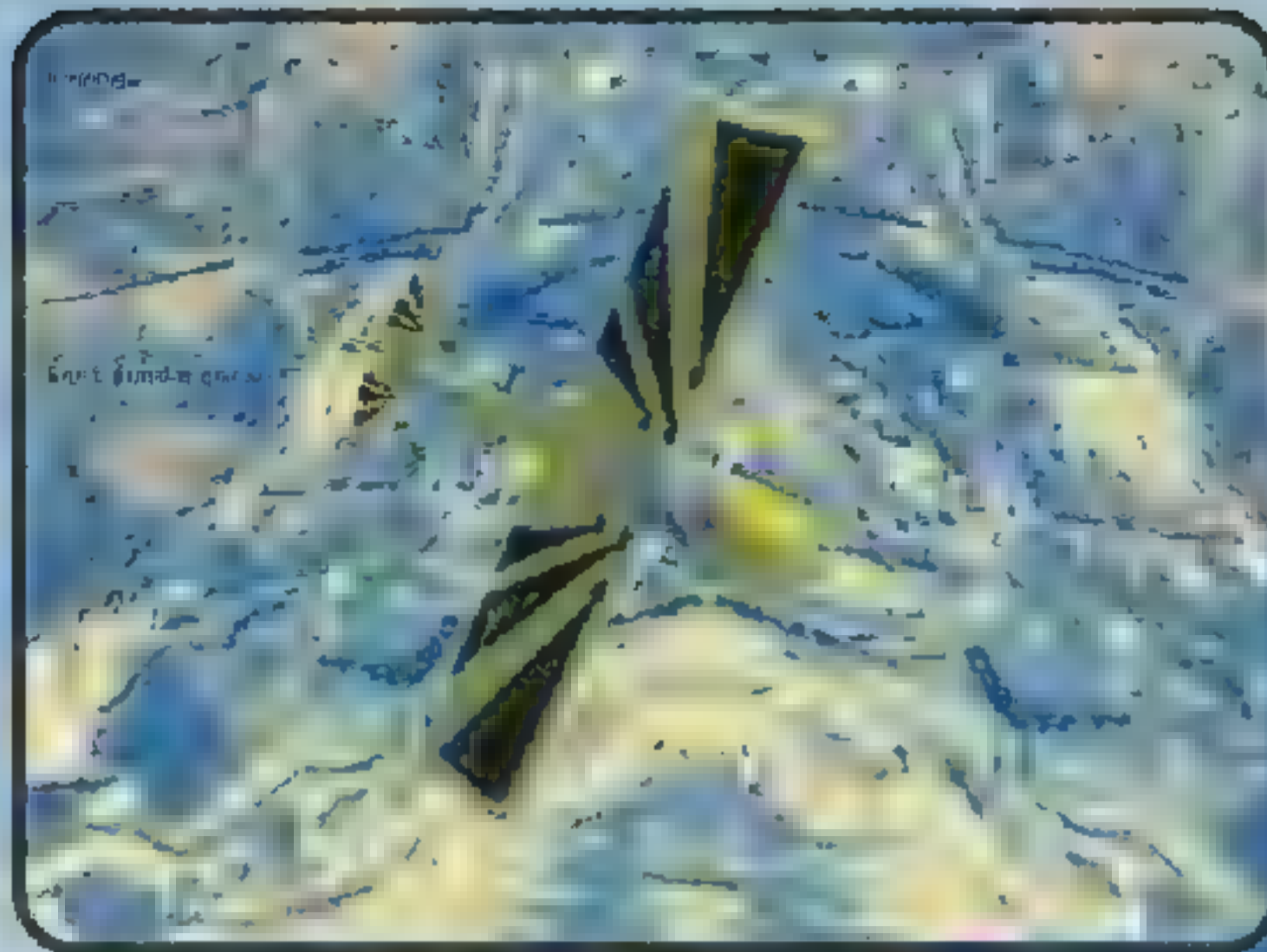
Cena w zł zawiera VAT



wietrze wyciąga cię samolot holujący, później następuje odrzucenie liny i już jesteś zdany na własną inteligencję. Musisz szukać wstępujących prądów ciepłego powietrza i cieszyć się lotem – tylko szum wiatru i ty.

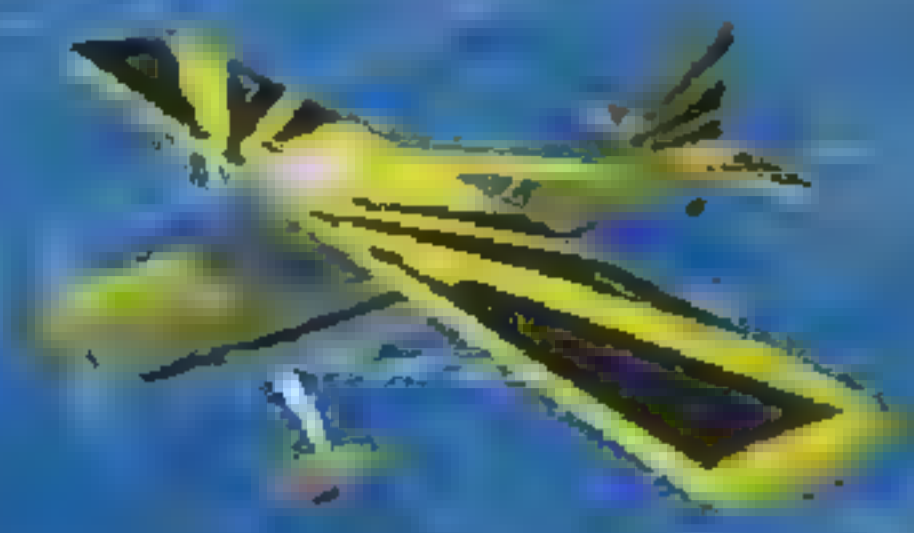
OCZY OPUSZCZAJĄ ORBITE

FLIGHT UNLIMITED ma jeszcze jedną cechę, która wyróżnia ją w tłumie innych symulatorów. Jest nią fenomenalna oprawa graficzna, jakiej



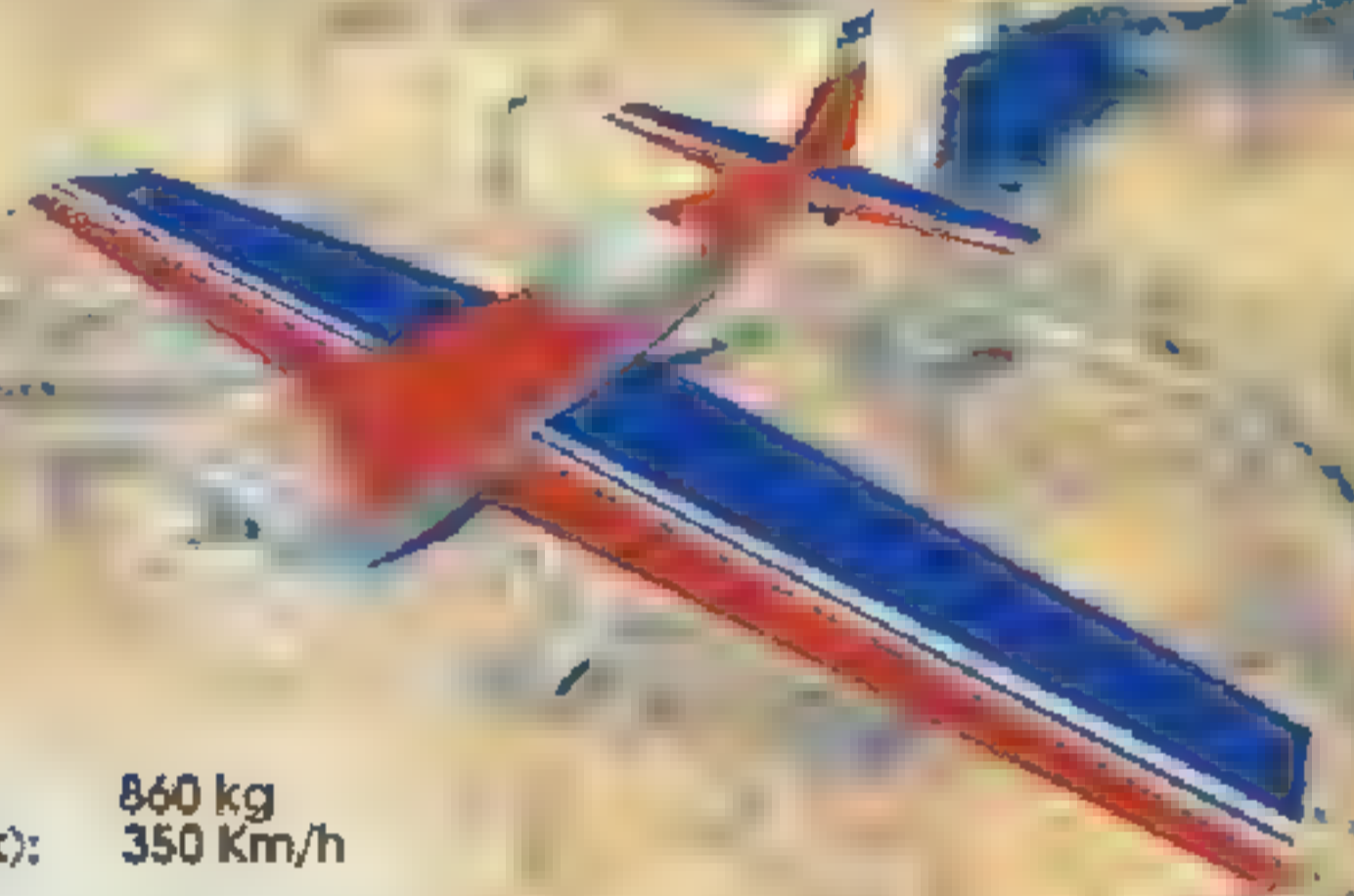
poza możliwości komputera o architekturze PC. We wspomnianej firmie musiał to być komputer SILICON GRAPHICS, gdyż tylko maszyna o olbrzymiej mocy obliczeniowej jest w stanie wyświetlać płynną akcję w prawie rzeczywistym świecie – ja oglądałem okolice Ostrołęki, w której programiści

Bellanca Decathlon



Waga:	810 kg
Prędkość (max):	255 Km/h
Prędkość wznoszenia:	300 m/min
Moc:	180 KM

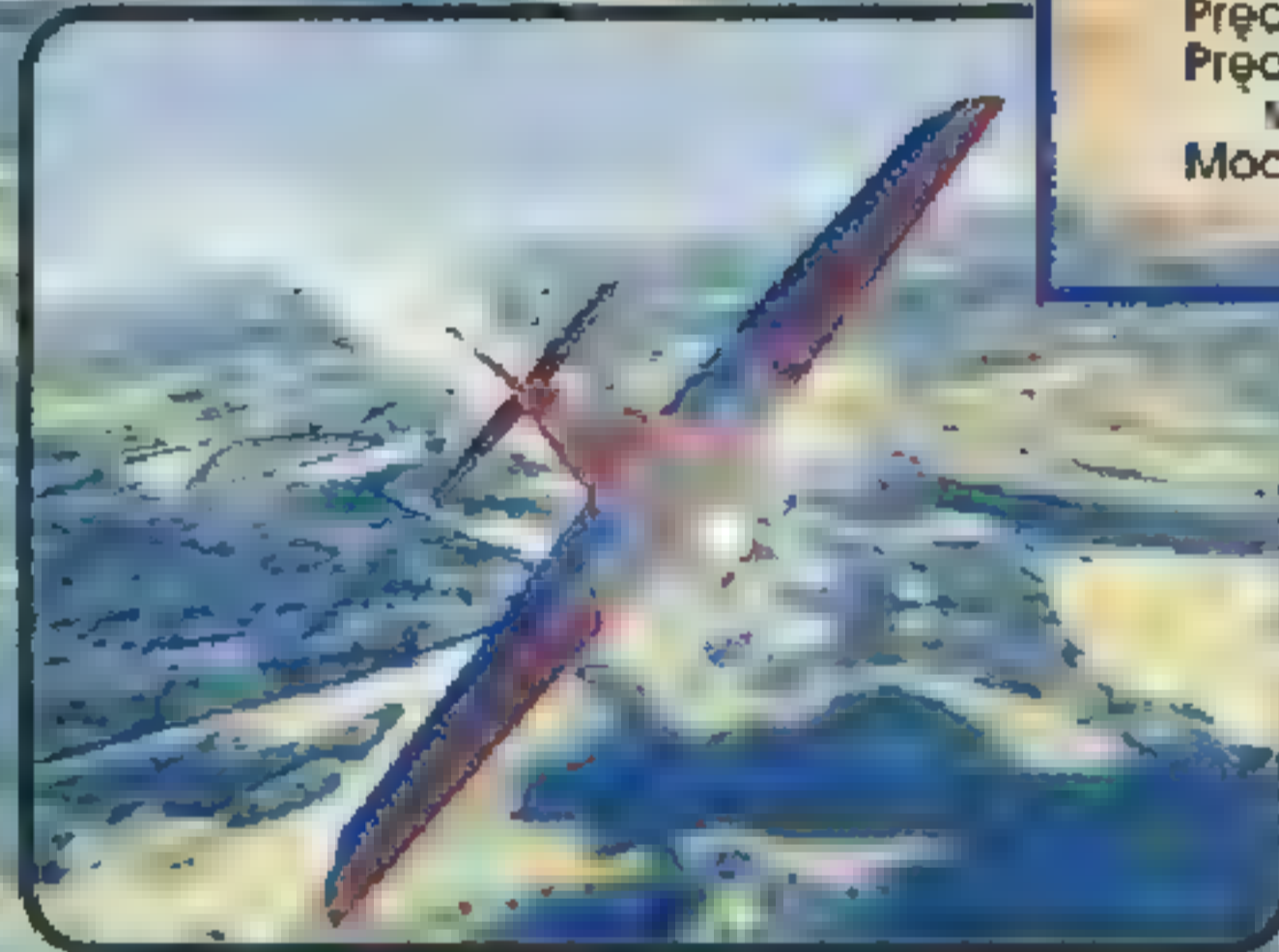
Extra 300S



Waga:	860 kg
Prędkość (max):	350 Km/h
Prędkość wznoszenia:	1150 m/min
Moc:	300 KM

nie udało się uzyskać w żadnej jak dotychczas grze. Podwyższony tryb rozdzielczości karty SVGA wykorzystany jest maksymalnie. Naprawdę trudno opisać wygląd krajobrazu – spojrzcie na screeny, to nie są żadne renderowane wcześniej obrazy – TAK WYGLĄDA GRA!!! Podobny efekt widziałem tylko raz – w firmie zajmującej się tworzeniem symulatorów dla wojska, lecz tam uzyskano go na komputerze SILICON GRAPHICS.

Zachwycając się nad jakością terenu można dojść do pewnych wniosków, w jaki sposób firma LGT mogła uzyskać taki efekt. Po pierwsze niewątpliwie pracowali nad tą grą fenomenalni programiści – jednak nie o to chodzi. Sednem FLIGHT UNLIMITED są akrobacje, a przecież można wykonywać je dosłownie wszędzie. Liczą się umiejętności pilota i możliwości maszyny. Nie ma tu misji określających co i gdzie ma być zaatakowane. Nie ma odwzorowania realnego świata. Rozumiecie już? Po prostu krajobraz, który widać z okien samolotu, to zupełnie przypadkowe obrazy, które nie budują spójnego większego kawałka terenu. Powiem więcej, one po prostu się powtarzają. Gdyby był to symulator bojowy, programiści musieliby wykreować jakiś kawałek mapy, w miarę duży, by pole bitwy zbyt szybko się nie skończyło – zaś wykreowanie realnego świata o grafice takiej jak we FLIGHT UNLIMITED wykracza



uwzględnili nawet układ poszczególnych budynków!

Jak się zapewne domyślicie, jest też druga strona medalu. Chodzi oczywiście o wymagania sprzętowe. Aby pograć we FLIGHT UNLIMITED musisz mieć PENTIUM. Bezapelacyjnie! Nie masz PENTIUM – nie kupuj gry, chyba że chcesz stracić nerwy. Może DX4 wystarczy na grę w trybie 300X200 i z najmniejszą liczbą detali, ale istota gry to akrobacje, zaś przy lotniczych ewolucjach precyzja jest prawie tak ważna jak przy operacji chirurgicznej. Często liczą się delikatne wychylenia sterów,

moment utraty siły nośnej na jednym skrzydle, itp. Cała radość z gry to radość z idealnie wykonanej figury, zaś gdy ekran skacze niczym Skoda mojego znajomego, to zapewniam, że żadnej przyjemności nie uświadczysz.

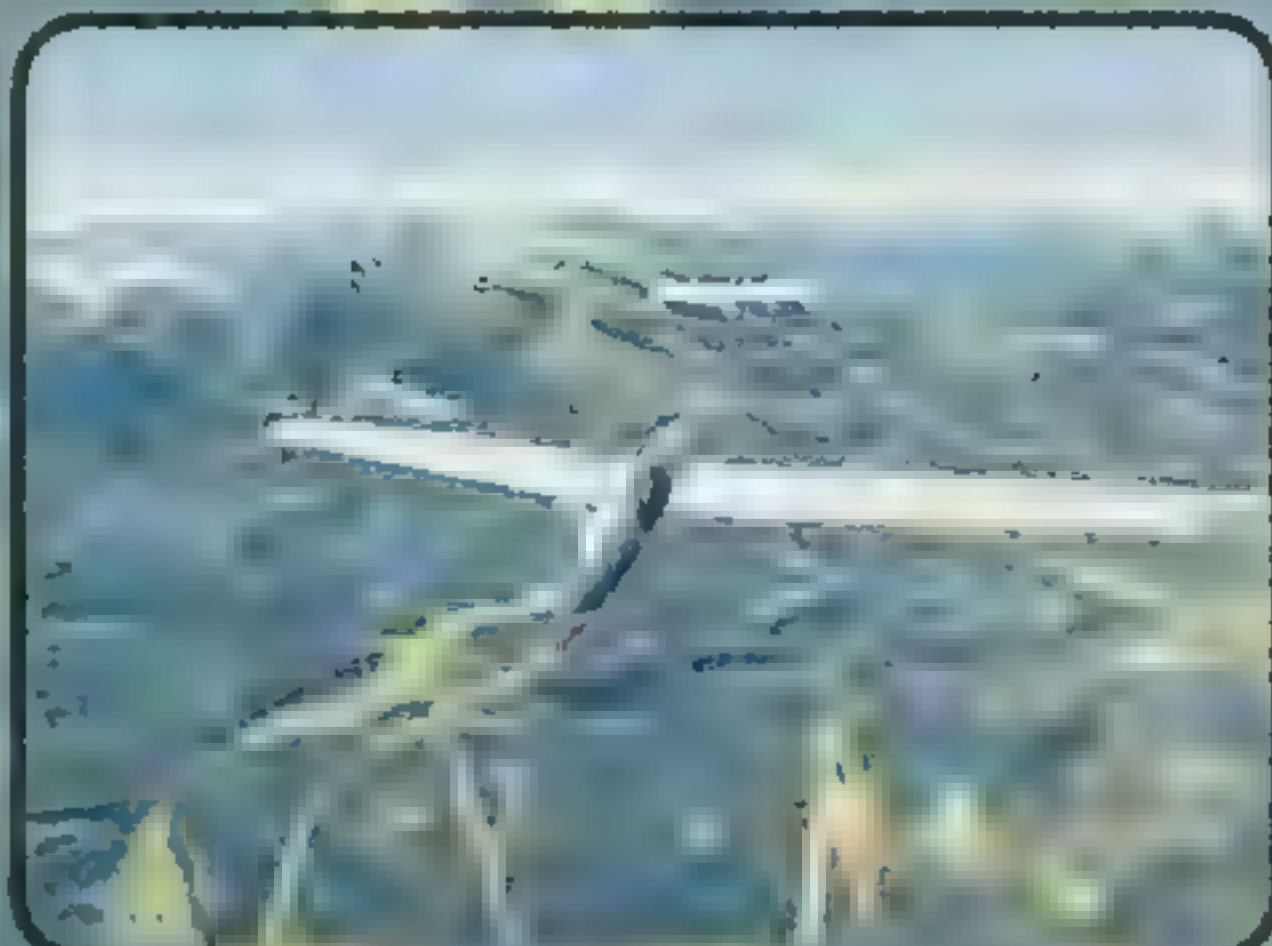
NA KONIEC

Przed zakupem FLIGHT UNLIMITED musisz odpowiedzieć sobie na kilka pytań. Czy dysponujesz wystarczająco mocnym sprzętem? Czy na tyle pasjonuje cię lotnictwo, że zainteresuje cię gra, w której nie ma akcji? Czy znasz na tyle fizykę, że wiesz co to jest efekt żyroskopowy, czy potrafisz choć trochę myśleć abstrak-

cyjnie? Czy będzie cię pasjonowała gra, która oprócz tego, że bawi, to też dużo uczy? Czy będziesz się cieszył z idealnie wykonanej pętli, czy nie brak ci będzie dymiących zgliszców po wspaniale wykonanym ataku uderzeniowym? Prawdę mówiąc sam miałem wątpliwości, ale trzeba przyznać, że mnie wciągnęło. Na długo. Choć nie do końca – gdy spoglądam na stojący przy monitorze model F-14B z pełnym uzbrojeniem bojowym (zestaw BRAVO) w skali 1:24, pragnę zasiąść za sterami jakiejś maszyny bojowej, dać ognia po dopalaczach namierzyć bandytę, zestrzelić, rzucić bomby, walczyć...

KaYteck

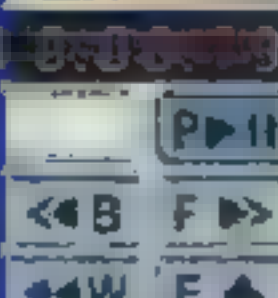
Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group



Grob G-103A Twin II Acro



Waga:	375 kg
Prędkość (max):	240 Km/h





Obecny okres zapaści w grach strategicznych jest dobrą okazją do porozmawiania o jakości i wyglądzie dotychczasowych produktów. Jakże często w reklamach i recenzjach wychwalane są gry o pięknym wyglądzie czy niesamowitych animacjach. W oczach mienia się obco brzmiące słowa typu: „interaktywny” czy „multimedialny”. Czy jednak grafika SVGA lub gigabajty sampli stanowią o jakości gry strategicznej. Komu wierzyć? Czy rzeczywiście dopięszone produkty typu ZEPPELIN, PATRIOT, POWER HOUSE deklasują starsze, na pierwszy rzut oka nieatrakcyjne gry, jak WAR IN RUSSIA, HARPOON, NAPOLEONICS, CONFLICT IN VIETNAM? Czy czasem, w pogoni za klientem, nie zagubiono gdzieś sensu, wierności symulacji, oryginalnych pomysłów starszej generacji gier – nadrabiając wszystko megabajtami obrazków? Wokół tego szeregu nieporozumień i przekłamań, toczy się nasza dyskusja...

Berger: Istniejące gry strategiczne zawdzięczają swą nazwę wybitnej pomysłowości ich twórców. Nie mają natomiast, tak naprawdę, nic wspólnego ze strategią, a to z dwóch powodów. Po pierwsze strategia to ściśle określona część działań, o czym każdy kto zaglądał do jakiegokolwiek encyklopedii wojskowej może się łatwo przekonać. Po drugie, nawet jeżeli uznamy, że za strategię należy uważać każdą grę, w której występują zagadnienia wojskowe, to tak nazywane gry mają z wojska tylko wątpliwej jakości obrazki karabinów i czołgów.

Pejotl: Masz rację. Nazwa tego gatunku jest totalnym nieporozumieniem. O ile na Zachodzie mamy „Kriegspiel” czy „Wargame”, w Polsce gry wojenne wpakowano do jednego worka z handlowymi, politycznymi, szpiegowskimi tworząc potworka pod nazwą „Strategia”.

Berger: To co powiedziałeś jest w pewnym stopniu prawdziwe. Aby mieć pełny obraz sytuacji, należy dodać, że nazwy występujące na Za-

Fields of Glory



ne. W porośniętych lasach Prusach, czy nawet w Rosji carskiej, manewry lub gry w polu i na mapie nie były ani rozrywką, ani zabawą. Służyły konkretnym celom i o ile tak można powiedzieć, były uprawiane przez zawodowych wojskowych w konkretnych celach. Stąd też tak dobrze dobrane nazwy gatunku mają tam solidne podstawy i historyczne źródła. Nie można wymagać by w kraju gdzie nie było takich szerokości tradycji, kilku nastolatków piszących o grach było w stanie dokonać ścisłej klasyfikacji gatunków.

Pejotl: Nie sięgasz czasem zbyt głęboko? Nie trzeba było poszukiwać historycznych, by oprzeć się na gotowym wzorze; wypracowanym w latach siedemdziesiątych w USA. Był to okres szalonego rozwoju planszowych gier wojennych. Dziwne więc, że nazwy „Wargames” nie zaadaptowano w Polsce jako „gry wojenne”. Zamiast tego musimy łamać sobie język opisując grę jako: „tacticzną strategię” czy „strategię na poziomie operacyjnym” co brzmi jak belkot szaleńca.

Berger: Nie mogę się do końca z tobą zgodzić. Gdy grywałem w „Grotece” w gry planszowe, mieliśmy liczne kontakty z Amerykanami, które wskazywały na znaczny udział wojskowych i cywilnych specjalistów od armii w całej tej zabawie. Jest to potężna siła nacisku i wiedzy merytorycznej, która nie tylko wpływała na ciemnogrodzian ale i wypracowywała reguły gry. W Polsce tego elementu zabrakło.

Pejotl: Chyba z oczywistych względów.

Berger: Nie można wymagać od byłych oficerów LWP (tak naprawdę zawsze nazywało się to WP) takiej wiedzy i wizji rozwoju, aby mogli oni stać się warstwą napędzającą. Po prostu nie ta klasa.



Pejotl: Zauważ, że przez lata jedynymi grami w Polsce były: „Chińczyk” i „Bitwa morska”. Nikomu nie zależało na upowszechnianiu szerszej wiedzy historyczno-wojskowej, wręcz przeciwnie! Obecnie gra jest odbierana jako coś niepoważnego, nie wartego zainteresowania. Może dlatego tak przyjął się termin „gra strate-

giczna” – aby nadać tej dziedzinie więcej powagi, wymusić odrobinę szacunku.

Berger: W pełni się z tobą zgadzam. Chciałbym poruszyć jednak coś ważniejszego. O ile nazwa jest być może najistotniejsza dla purystów językowych, mnie bardziej denerwują inne elementy. Przede wszystkim, przeniesienie tego co działo się naprawdę na polach walk na komputer (po prostu czystą symulacją) i dodanie takich elementów – żeby zwykły zjadacz chleba po trzech tygodniach grania nie musiał oglądać kósz-

V for Victory – Wielkije Łuki

chodzie nie wzięły się z powietrza, ale mają długą tradycję, sięgającą co najmniej czasów Fryderyka Wielkiego. W Polsce, poza paroma epizodami, np. w czasach saskich, gry wojenne nie były popular-

ne. W porośniętych lasach Prusach, czy nawet w Rosji carskiej, manewry lub gry w polu i na mapie nie były ani rozrywką, ani zabawą. Służyły konkretnym celom i o ile tak można powiedzieć, były uprawiane przez zawodowych wojskowych w konkretnych celach. Stąd też tak dobrze dobrane nazwy gatunku mają tam solidne podstawy i historyczne źródła. Nie można wymagać by w kraju gdzie nie było takich szerokości tradycji, kilku nastolatków piszących o grach było w stanie dokonać ścisłej klasyfikacji gatunków.

Pejotl: I owszem. Zawartość niektórych gier wręcz obraża, inteligencję gracza, a zakończenie w stylu „masz 10000 punktów” jest śmieszne. Jednak ocena gry zależy w dużym stopniu od podejścia: czy traktujesz ją ot jak zabawę w przesuwanie kwadracików czy też oczekujesz realistycznego symulatora.

Berger: Dla jasności Podzielmy problemy, o których mówię na dwie części i być może lepiej się porozumiemy. Pierwszą sprawą są zakoń-

STRATEGIA

czenia gier. Ja naprawdę nie oczekuję, że w grze znajdę parę tomów Encyklopedii Brytyjskiej, ale jeżeli wkładam tonę potu w grę, krzyczę na rodzinę, obrażam kolegów nie mogąc przejść jakiegoś scenariusza to należy mi się rekompensata. Nieco tylko ratuje sytuację piękno gry, śliczne obrazki. Nie wiem, może chce dostać medal na końcu, albo żeby zadzwonił ktoś z BBN-u i powiedział: „Stary widzieliśmy cię, to co zrobiłeś dla kraju było wielkie!”.

Pejotl: Są jednak gry, w których znaczenie ma sama rozgrywka, a zakończenie jest oczywiste: zwycięstwo lub porażka. Spójrz np. na WAR IN RUSSIA, czy naprawdę istotne są statystyki zabitych? Podobnie jest z NAPOLEONICS, GETTYSBURG, PACIFIC WAR. Gdy wiesz co odtwarza gra, znasz okres historyczny i potrafisz wczuć się w sytuację, to znaczenie ma jedynie przebieg gry, przeżywanie swoich dobrych i złych posunięć oraz ostateczny rezultat: zwycięstwo lub klęska. Wszelkie punktacje i wyniki są już niepotrzebne.

Berger: Pejotlu, nie rozśmieszaj mnie. Ty nie chcesz spojrzeć na fakty. Po pierwsze – dowódca w prawdziwej kampanii oprócz fascynacji rozgrywką i oglądania skrwawionych żołnierzy (super!!!) mógł na koniec przeżyć orgazm w postaci zdobycia miasta, dokopania koledze poddającemu się, itp. To było realne zakończenie. Klania się psychologia. Po dniach stresu nadchodziło rozładowanie. A co ma gracz. „Synku, jak skończysz to chodź na kolację”. Auuuu... Po drugie ja słowem nie wspominałem o jakiejś statystyce na końcu. Proszę mi tu nie wyjeżdżać ze swoimi projekcjami!

Pejotl: OK! Każda strategia MUSI dostarczać pewnych statystyk, podsumowań itp. Inaczej nie można by grać. Chciałem jednak powiedzieć, że całkowitym nieporozumieniem jest gra „na punkty”. Gdy natykasz się na szaleńca, który opowiada ci jak w JAGGED ALLIANCE zdobyć 10 punktów więcej, to czy nie czujesz się dziwnie? To co jest tak naprawdę ważne: przeżywanie pewnej przygody, sprośnięcie intelektualnemu wyzwaniu, doprowadzenie do wygranej, czy też zabawa typu: „Ja miałem 995 pkt a ty tylko 994, łamiesz!”.

Berger: Zgadzam się. Rozgrywka musi oddawać realia, punkty czy statystyka winny mieć znaczenie pomocnicze. Ale sam mówisz, że rozgrywka musi mieć wartość i wciągać. Aby to się stało gra powinna przyciągać oprawą, zakończeniem, podsumowaniem –

wszystkimi elementami naraz i rozmawiamy o grach – jak mają wyglądać i być zbudowane, bo tu można coś zmienić – a nie o graczach i tym, że nie są doskonałe, bo nie rozumieją historii, tylko liczą punkty jak w szachach czy warcabach.

Pejott: Ale chyba sam starasz się to zmienić. Gzemu innemu służyć „Moje Boje” jeśli nie daniu graczom pewnej perspektywy na wydarzenia historyczne? Ale wróćmy do gier. Masz rację w tym, że gry, a właściwie ich twórcy, lekceważą swoich odbiorców. Śliczne intra, zżerające czasem połowę kompaktu, zachęcają do kupna, zawartość już często niezupełnie pokrywa się ze sloganami umieszczonymi na pudełku, natomiast zakończenia są wręcz żenujące. Zamiast zachęcać do zagrania jeszcze raz, często obrzydzą grę. Np. gra w UFO była fascynująca do momentu lotu na Cydonię – zakończenie gry, chociaż nie takie najgorsze, pozostawiało pewnie niesmak.

Berger: Właśnie. I od początku staram się poruszyć tu dwa elementy: zakończenie gry i sama gra – jej budowa, zawartość, interfejs. Powinniśmy, przy zgodzie, że coś z tym trzeba zrobić, zastanowić się już nie „czy?” ale „jak?” – zmienić, żeby było dobrze. Gra ma spełniać kilka zadań: podnieść gracza po to by za-



l'Empereur / Liberty or Death

(np. CIVIL WAR, D-DAY), bardzo zresztą popularne. Tą drogą powinny podążać gry wojenne. Swoboda strategiczna, samodzielne zaplanowanie bitwy, nakreślenie jej celów (zupełnie inaczej walczysz, gdy naprawdę wiesz o co) i rozegranie. Mnie osobiście marzy się jednak – może uznasz, że ersatz tego typu gier – edytor bitew z danej epoki (choćby TANKS i nadchodzące AGE OF RIFLES). Moim zdaniem jest to już typ gier dla bardziej zaawansowanych graczy, ponieważ odtwarza z większą dokładnością pole bitwy (w grach dwupoziomowych, ze zrozumiałych względów, będzie to nieco zaniedbane) i możesz wszystko rozplanować sam.

Pejott: Wróć jednak do rzeczywistości. Nic nie wskazuje na szybką rewolucję, jednak już obecnie



mita atmosfera zagrożenia są podstawą sukcesu porównywalnego z DOOM czy MORTAL KOMBAT w innych dziedzinach gier. Nowe pozycje z tego podgatunku „strategii” są chyba najbardziej oczekiwane: BEYOND SQUAD LEADER, RED GHOST, DEADLINE...

Berger: Dodałbym tu jeszcze wiele kontynuacji, które z pewnością dościgną obecne hity. Mam tu na myśli zapowiadane: CAESAR 2, WARCRAFT 2, SETTLERS 2 oraz świeżutki COMMAND & CONQUER (DUNE 3). Wydaje się, że jest to jedyna droga, która pozwoli wychować w tym kraju ludzi mających pojęcie o sztuce wojennej, szanujących – bez martyrologii – historię i rozumiejących o co w zarządzaniu chodziło, przynajmniej dowódcom. Powróci wtedy, być może, temat z początku rozmowy – klasyfikacji gier, ich nazewnictwa, wykonania. Aby gry się zmieniały musi zmieniać się też odbiorca, coraz bardziej wykształcony, świadomy swych pragnień i je egzekwujący. Widzę to...

Pejott: Niech ten przebłysk jasnowidzenia stanowi wskazówkę dla wszystkich strategów. Życzymy sobie coraz świetniejszych i jednocześnie tańszych gier, które przyciągną do gatunku nowe rzesze graczy oraz producentów, tworzących coraz więcej nowych pozycji.

Berger: Cóż... Przygoda jest przyjemna, lecz jak zauważył GuL-Ash szybko przemija (i można mieć pryszcze na plecach – tak jak bohater „Daleko od szosy”), po mordobicciu zostaje co najwyżej spuchnięty RYU, a strategia czyni z ciebie albo debila (szare komórki pękają od nadmiaru wiedzy), albo geniusza na miarę Bluchera, który miał porodzić słońtątko porządne z francuskim żołnierzem. Tak to się robi po kilku bitwach z człowiekiem. Czego sobie i wam życzę!

*Rozmawiali:
Berger (w ciąży) i Pejott*

DZYSZY DYSKUTUJĄ

siadł na dłużej przed ekranem, jak już usiądzie to czegoś nauczyć, pokazać okres historyczny, a na koniec wynagrodzić za lata walki i pozostawić jakąś pamiątkę – nie wiem, filmik, twoje statystyki, czy cokolwiek.

Pejott: Ach, można sobie pomarzyć! Na pewno powinna zmierzać w kierunku dokładnego odtwarzania rzeczywistości, choć raczej nie w stylu INTERACTIVE MOVIE. Zauważ, że prezentowana w grach wizja wojny jest niezwykle uboga. Gra potrafi co prawda liczyć produkcję nitów do czołgowych pancerzy czy liczbę kucharzy w każdym roczniku poborowych, lecz tak naprawdę brakuje w niej realnych problemów. Brakuje ludzi – owej biurokratyzowanej masy przyglupich generałów, obracających w gruzy twoje genialne pomysły. Sam pisałeś już o tym, że wojna to nie tylko starcie z przeciwnikiem ale także z własnymi słabościami, złą strukturą organizacyjną i podwładnymi. Właśnie wprowadzenie do gry podległych graczowi ale samodzielnych dowódców mogłoby zdynamizować gry wojenne. Takie połączenie „strategii” i role-playing jest szansą dla obu powoli już kostniejących gatunków.

Berger: Już coś takiego próbuje się robić. Niedługo ukaze się gra Warhammer, w której może nie do końca udanie, ale jednak oba gatunki potączono. Zgadza się, że czynnik ludzki był pomijany do tej pory i czas przywrócić równowagę między maszyną a człowiekiem. Nie jest przecież tak, że lepszy czołg za każdym razem wygrywa. Mnie niepokoi coś jeszcze. Gry wojenne gdy odtwarzają czyste zdarzenie historyczne nie mają większego sensu. Istotą dobrej symulacji jest stworzenie takich samych warunków wstępnych jakie istniały w rzeczywistości i danie graczowi zupełnej swobody działania. Problem jest tu w określeniu warunków podstawowych i późniejszej edycji w grze. Takie postawienie sprawy częściowo realizują gry dwupoziomowe – strategiczno-taktyczne

największym zainteresowaniem zaczyna cieszyć się gry z pogranicza. Strategia, klasyczny RPG i odrobina przygody to cudowna mieszanka, która zapewniła sukces UFO – ENEMY UNKNOWN. Na tej fali płyną także X-COM (UFO 2), JAGGED ALLIANCE, wcześniejsze SABRE TEAM. Bezpośrednia walka z wrogiem, możliwość zżycia się z każdym członkiem oddziału, znako-

Napoleon Bonaparte



Western Front/War in Russia





Kei i Yuri (Dirty Pair) – dwie agentki kosmicznego UOP'u, gdzie się pojawią, tam demolka gwarantowana

Dominion Tank Police – przygody policjantki i jej czołgu z niebezpiecznie grubą łusą



masz pojęcia – nic dziwnego, że Manga oddziałuje na wszystkich: od przedszkolaków po emerytów. Co to jest więc Manga?

To japońska sztuka komiksu i animacji – fenomen, który od kilkunastu lat zdobywa coraz więcej zagorzałych fanów na całym świecie. Zaczęło się od filmów rysunkowych funkcjonujących pod nazwą Anime. Na początku wiedzieli o nich tylko nieliczni

wykupił prawa do trzech animowanych telewizyjnych serii fantastyczno-naukowych: Macross, Southern Cross i Mospaeda, z których stworzył jedną serię nazwaną ROBOTECH i sprzedał ją do największych sieci telewizyjnych w Ameryce.

Od tego momentu rozpoczął się wielki boom japońskiej animacji w Ameryce, a następnie w Europie. Robotech – The Macross Saga był dla wielu późniejszych fanów tego nurtu pierwszym kontaktem z tym niesamowitym światem.

PRAPOCZĄTKI

Jednak historia sztuki animacji, a wcześniej komiksu w Japonii, są o wiele starsze – sięgające XVIII wieku, kiedy to japoński artysta Hukosai ukuł dla określenia sztuki rysunku nowe słowo z dwóch innych: MANGA, co oznacza w wolnym tłumaczeniu „niepołamane obrazy”. Coś w tym jest, gdyż japoński rysunek i komiks (czyli właśnie Manga) są pełne dynamiki, kontrastów i są nadzwyczaj charakterystyczne. W Japonii komiksy tworzone są nie tylko dla dzieci i młodzieży jak dzieje się to w innych krajach. Czytanie Mangi nie jest w Japonii czymś wstydliwym dla osób dorosłych. W tym samym autobusie ten sam komiks może czytać uczeń w drodze do szkoły ale również businessman w drodze do swojej firmy. Rynek Mangi jest niesamowicie duży i szeroki w odbiorze, tak więc swoje komiksy i wydawnictwa tematyczne mają dzieci, ludzie młodzi oraz do-

rośli. Specjalizacja idzie jednak dalej, więc można znaleźć regularne wydawnictwa dla młodych

Co to jest Manga? W przeszłości na łamach SECRET SERVICE wykorzystywaliśmy kilka razy próbki Mangi. Raz była to Manga-okładka, innym razem mangowy plakat Cammy z SSF2T. Ale co to jest ta Manga? Manga jest niesamowita! Odłotowa, zupełnie nie z tego świata, mogąca wyrazić wszystko: krew, przemoc, strzelaninę, tempo, potężne roboty i niezwyčajonych bohaterów. Z drugiej strony: sex, romanse, sercowe i życiowe perypetie, a przede wszystkim HUMOR. Możesz w niej znaleźć wszystko co lubisz i zapewne wiele rzeczy, o których nie

fani, dla których zdobycie entej kopii jakiegoś filmu było świętem, zaś znajomy wyjeżdżający regularnie do Japonii był prawdziwym skarbem. Tak naprawdę jednak początków należy szukać w latach osiemdziesiątych w Stanach Zjednoczonych, kiedy to fan japońskiej animacji Carl Maceck

- Słowniczek**
 ANIME – japońska animacja
 CHARA – od angielskiego „character” – postać
 KAWAII – słodziutkie, miłutkie (np. panienki)
 MANGA – japoński komiks
 MECHA – mechaniczne obiekty jak roboty, samoloty, statki kosmiczne itp.
 OTAKU – fan Anime
 OAV/OVA – Original Animation Video – Anime zrobiony tylko na rynek video
 SEIYUU – aktor podkładający głos w Anime

Porady dla początkującego OTAKU

Jeżeli interesuje cię kontakt z innymi fanami, oto adresy fanklubów:

ANIME HASSHIN, największy fanklub na świecie – P.O.Box 391036, Cambridge, MA 02139-1036, USA

C/FO, Najstarszy i najrozleglejszy fanklub z Los Angeles – Cartoon/Fantasy Organisation, c/o Fred Patten, Secretary, 11863 West Jefferson Blvd, Culver City, CA 90230-6322, USA

BAY AREA ANIMATION SOCIETY, Anime fanklub – BAAS P.O.Box 720244, San Jose, CA 95172-0244, USA

Jeżeli masz modem i dostęp do internetu, to oto parę podpowiedzi:

Listy dyskusyjne (USENET):

rec.arts.Anime rec.arts.Manga

FIDONET: ANIME

World Wide Webs:

<http://www.cs.ubc.ca/spider/edmond/onds/Anime/artic/html>

<http://www.pavillion.co.uk/ashdown>

Na kanałach IRC również można kogoś spotkać: #Anime!, #Anime, #Manga, #anim i czasami #nippon

chłopców, dziewczyn, gospodyń domowych, dorosłych kobiet i mężczyzn.

Japończycy to naród rozkochany w komiksach, a co za tym idzie chętnie oglądający swoje ulubione postacie komiksowe w wersji animowanej. Drugim powodem wielkiej popularności animacji jest to, że jest ona o wiele tańsza w produkcji niż normalne filmy fabularne. W Ameryce wyprodukowanie filmu o budżecie kilkudziesięciu milionów dolarów nie stanowi problemu. W Japonii sytuacja jest odmienna. Kraj jest „trochę” mniejszy, rynek odbioru również, tak więc automatycznie koszty nie mogą być aż tak duże, jak w przypadku fabularnych superprodukcji. Animacja jest tu perfekcyjnym rozwiązaniem tego problemu.

SERIE FILMOWE

Tematyka Anime jest tak różna jak różne mogą być upodobania odbiorców. Fani SF z zapartym tchem już od ponad 12 lat śledzą losy ludzkości zaatakowanej przez obcych w coraz to nowszych filmach Macross Sagi począwszy od pierwszej serii Super Dimensional Fortress Macross, poprzez jej amerykańską wersję Robotech, Macross – Do You Remember Love, Clash of the Bionoids, Macross 2, Macross Plus, a ostatnio najnowszą serię TV: Macross 7. AKIRA jest natomiast filmem kultowym dla tych, któ-



Priss (Bubblegum Crisis) – piosenkarka i strzelec wyborowy



Shampoo i Azusa (Ranma 1/2) – w tej historii roi się od takich panienek (kadry z filmu)

MANGA ROOM



Madoka
(Kimagure
Orange
Road)
romantyczna
komedia
o uczuciowym trójkącie

rzy lubią styl Cyberpunk. Dla nich przeznaczona jest również seria Bubblegum Crisis o Tokyo XXI wieku, w którym panuje ponadnarodowa korporacja produkująca roboty podobne do terminatorów, zaś cztery uzbrojone w specjalne kostiumy panienki starają się im przeszkodzić w opanowaniu świata.

Ci, którzy lubią opowieści komediowe i romantyczne, będą uwielbiali serię Urusei Yatsura trwającą przez 10 lat, długą na ponad 160 odcinków TV i 6 pełnometrażowych filmów kinowych. Opowiada o księżniczce obcych o dźwięcznym imieniu Lum, która zakochuje się (ze średnią początkowo wzajemnością) w raczej mało atrakcyjnym chłopaku, którego obsesją są wszelkie, byle ładne kobiety. Na całym świecie powstają specjalne fankluby dla miłośników tej serii, zaś najbardziej zwiariowani określani są mianem Lum-Lovers!

Dla tych, którzy lubują się w seksie, przemocy, krwi i gwałcie, lekturą podstawową jest seria Urotsukidoji. Trzy światy: ludzi, demonów i pół ludzi pół bestii mają się zjednoczyć za sprawą niesamowitej istoty zwanej Cho-Jin. Nie wszyscy chcą aby do tego doszło, mimo że legenda mówi, że nowy świat będzie dużo lepszy od dotychczasowych, jednak finał okazuje się zaskakująco inny niż wszyscy myśleli. Fani sensacji z chęcią obejrzą natomiast serię Crying Freeman, w której płatny morderca rzetelnie i dokładnie wykonuje swoje zlecenia.

MANGA ZDOBYWA ŚWIAT

Anime w ostatnim dziesięcioleciu podbiła serca publiczności na całym świecie. W Ameryce pierwszym kontaktem z animacją był Robotech, zaś w Europie AKIRA – film, który w 1989 roku zdobył nagrodę na festiwalu w Cannes. W Europie Anime jest coraz bardziej widoczna. Anglia to bezapelacyjnie największy rynek video. Również we Francji Anime jest dobrze znana. Rynek video jest tam trochę mniejszy niż w Anglii, za to więcej Ani-

me pokazywanej jest w telewizji (po francusku niestety). Duże grupy fanów są we Włoszech i w Hiszpanii. Anime w Niemczech to wciąż nowość.

To co jednak wychodzi poza Japonię to, tylko część potężnego przemysłu rozrywkowego. W Japonii Manga jest wszechobecna. To już nie tylko komiksy, które są czytane na ulicy czy w metrze. Można zauważyć charakterystyczny rysunek na opakowaniach od różnych produktów, w grach komputerowych czy materiałach reklamowych. W telewizji przez cały czas trwa co najmniej kilkadziesiąt serii dla różnych odbiorców. W sklepach video można kupić filmy realizowane tylko na rynek video określane mianem OAV (Original Animation Video), zaś w kinach pojawiają się co jakiś czas wielkie produkcje takie jak AKIRA, Macross, Urusei Yatsura Movies czy film, przy którego realizacji pracowało 3000 animatorów: Wings of Honeamise. Nie wspomnę tu już o wszelkiego rodzaju wydawnictwach jak czasopiśma, albumy itp. W samej Japonii istnieje potężny rynek pracy dla animatorów, rysowników czy ludzi podkładających głosy w filmach. Za rynkiem komiksowym i video podąża rynek zabawkarski. Figurki z ulubionymi postaciami czy modele maszyn z filmów są chętnie kupowane przez fanów.

Na szczęście coraz więcej japońskich produkcji ukazuje się poza krajem Kwitnącej Wiśni. Coraz więcej firm dystrybuuje oryginalne japońskie produkcje, czy to z napisami czy z dubbingiem. Również częściej daje się zauważyć ruch do zjednoczenia wysiłków japońskich producentów i zachodnich przedstawicieli w celu kooperacji w produkcji filmów bardziej „strawnych” dla przeciętnego zachodniego odbiorcy. U nas w Polsce powinny być już dostępne oryginalne kasety z Anime. Kilka lat temu TVP pokazywała serial

Załoga G (Battle for Planets). Obecnie Polsat wyświetla serię Sailor Moon, wyprodukowaną przez znaną japońską korporację telewizyjną BANDAI; Polonia 1 wyświetla Anime skierowa-



Lum (Urusei Yatsura)



Copyright by Steve Kyle

Wszystkie obrazy: AnimeFX i ftp.sunet.se

ne raczej dla dzieci. Miejmy nadzieję, że w telewizji pokaże się również coś dla starszych. Jedynie co możemy zrobić to czekać na rozwój tego obiecującego rynku.

Sayonara Root-San

P.S. Jeżeli chcielibyście znaleźć w SS więcej o Anime i Manga (opisy serii, filmów, recenzje, przegląd gier mango-wych), napiszcie. Czekamy na listy, zarówno te papierowe, jak i elektroniczne.



Sterowanie wehikulami na początku może sprawiać nieco kłopotów (wszak to poduszkowce!), jednak po kilkugodzinnej praktyce łatwo się do niego przyzwyczaić i wydaje się ono zupełnie naturalne. Poza standardowym gazem, hamulcem i kierunkami, nawalamy z działka, mini-gun'a i używamy boostera do szybkiego wyrwania się z pułapek zastawianych przez przeciwników. Gaz do dechy i masa ognia z lufy!

jakiegoś frajera stojącego w boksie. Trasy zostały doskonale wykonane, wejścia do ukrytych wjazdów czasem trzeba „otworzyć” celną serią rakiet. No i grafika – bardzo realistycznie teksturowane otoczenie.

wiony fanfar obecnych przy każdej z wcześniejszych gier firmy BULLFROG. Oslawiony trójwymiarowy engine z MAGIC CARPET Francuzi posta-

HI-OCTANE



Wszyscy znamy hity z „francuskiej fabryki gier” takie jak SYNDICATE, MAGIC CARPET czy chociażby stary, dobry POPULOUS, które niejednemu graczowi urwały kilka nocy z życiorysu. HI-OCTANE pojawił się szybko i niespodziewanie, nie poprzedzony żadną kampanią reklamową i pozba-

nowili tym razem wykorzystać do wyścigów ryczących bolidów, ślizgających się na poduszce magnetycznej i z zadania wywiązali się znakomicie.

Do wyboru jest sześć bolidów różniących się między sobą parametrami: szybkości, uzbrojenia czy opancerzenia. Do pokonania sześć tras po jedenaście okrążeń pełnych niebezpiecznych zakrętów, tuneli i ukrytych przejść pełnych bonusów. Na drodze do przejęcia czekają POWER-UP w postaci bonusowej amunicji, odnowy tarczy, rozszerzenia broni, czy dodania kilku galonów tak potrzebnego paliwa. Oprócz tego przydrożne znaki informują o postojach, na których można załadować wymienione wyżej zabawki.

Oto kilka najciekawszych aspektów gry. Świetnie, że pojazdy „kleją” się do drogi, a nie latają w powietrzu jak w SLIPSTREAM 5000 – pozwala to bardziej się skupić na prowadzeniu. Znakomitym patentem jest punktowanie kaskaderskich wyczynów, np. po wyskoczeniu w górę i wykonaniu obrotu o 360 stopni w powietrzu. Pozwala to nie tylko poczuć się lepiej, ale też wypuścić kilka rakietek w gości znajdujących się za nami. Fajnie, że wszyscy korzystają z tego samego miejsca do uzupełnienia broni i paliwa – można rozwalić

HI-OCTANE jest przykładem znakomicie dopracowanego i przemyślanego produktu, w którym postawiono na swobodę i szybkość, a nie na sekwencje VIDEO czy udział znanych aktorów. Wszak chodzi o wyzywkę na maxa! I taki właśnie jest HI-OCTANE – strzel-i-zapomnij!

Gulash

Autoryzowany dystrybutor:
IPS Computer Group

BULLFROG'95

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM



WYŚCIGI

90% Grafika
80% Dźwięk
85% Mocność
135,- Cena w zł zawiera VAT

